

International Games Magazine

LEVEL

Decembrie 1999

34.000 lei



Simpaticul Rayman
se întoarce

Age of Empires II

Cât de grea este
coroana la Microsoft?

Atlantis II

Un brav
exponent
al genului
adventure

Driver

Împrăstie
teroarea
pe străzile
americane

Homeworld

Va fi acesta
RTS-ul anului?

Age of Empires 2

Alpha Centauri

Armored Fist 3

NBA Live 2000

Nocturne

Nomad Soul

Tomb Raider 4

**CD-ul
conține:**



Pentru toți cititorii, fanii
și criticii noștri un sincer:
„La Mulți Ani!”

In momentul în care s-a luat hotărârea ca sarcina dificilă a scrierii editorialului de întâmpinare a anului 2000 să îmi revină, mi s-au făcut și recomandări cu privire la conținutul acestuia. Vezi Doamne, ar trebui să marchez anume acest moment și, eventual, să dau din coadă jubiliar, profitând cumva și de fericita ocazie a sărbătorilor de iarnă, pentru a trage mai cu folos clopotele pentru schimbarea de prefix ce va să vie. Dar nu-mi stă deloc în fire să mă dau în călușei de bucurie doar pentru a genera suficientă căldură cât să aprind candela interesului public la icoana anului 2000 - doar, doar s-o vinde mai bine. Mai ales că, să mă iertați că sunt mereu cârcotaș, nici nu prea văd motive.

În primul rând, majoritatea covârșitoare a gamerilor nu se află deloc într-un timp sincron cu cel al calendarului de pe perete. Unii sunt comercianți intergalactici prin anul 30.000, alții dau din tunuri în războaie mondiale, câțiva pun baze de civilizații la 4000 BC, iar foarte mulți nici măcar nu-și fac de lucru cu noțiunea de timp, acolo, prin lumile imaginare pe care le populează. Și atunci, vă întreb, de ce naiba s-o mai vascularizăm atâta cu anul 2000, într-o revistă de jocuri? Cât despre sărbătorile de iarnă, din memoria mea de jucător pe calculator îmi vine o singură referință. Anume, la o veche clonă de *Doom* orchestrată în decor iernatic sărbătorească, și care m-a îndemnat la vremea respectivă să lansez clasică întrebare: „Cine l-a ucis pe Moș Crăciun?”. În multiplayer, firește.

Cu mâna băgată până la cot în cufărul cu metafore, nu-mi rămâne să constat decât faptul că anul 2000 este un produs, un fel de jucărie ce ni se vinde ca oricare alta, prin varii mijloace. Numai că, vedeți, ca la mai toate jucăriile, și pe aceasta scrie discret, pe un colț al cutiei în care se află împachetată, textul binecunoscut: „Batteries not included”. Ceea ce, adaptat la metafora pe care tocmai o construiesc în acest editorial, vrea să spună că nu poți primi chiar totul de-a gata, stând în livadă întins pe spate cu fața în sus, cu gura plină de călcâiul perpendicularei duse de la pară la sol. Anul 2000 ne surprinde așternuți sub umbrarul ademenitor al facilului, cu mințile umflate de boluri mari de informație greu digerabilă. Pentru a fi mai vii, mai activi, mai energici, atât cu mintea cât și cu inima, sunt câteva lucruri pe care trebuie să le cerem de la noi, cei care așteptăm atâtea de la jocuri. Asta pentru că, vedeți voi, jocurile devin chiar folositoare, în contextul siestei mentale continue care începe să ne caracterizeze civilizația.

Ni se oferă o șansă. Dezvoltarea la care s-a ajuns acum, „la cumpăna dintre milenii”, atât în hardware cât și în software, permite o nouă manifestare și înțelegere a jocului pe calculator: ca formă de expresie a creatorilor săi. Așa cam cum ar fi o pictură, sau un roman, sau o coregrafie inspirată. Mai mult decât atât, așa-numiții oameni de cultură ar putea în sfârșit spune că avem de-a face cu arta interactivă. Jocul de calculator este o instalație interactivă, spun cu limbă de intelectual, folosind un termen sustras din artele plastice.

Deseori m-am surprins căutând elemente care să trădeze sensibilitatea, creativitatea, umorul, melancolia și dragostea de viață, poate chiar hobby-urile, exprimarea componentelor subtile ale eului creatorilor unui joc, și care, în avântul departamentului de marketing de a-l face ușor consumabil, ar putea deveni mai puțin vizibile. Toate acele lucruri prin care jocul capătă mai multă viață din viața făcătorilor săi. Și care se manifestă te miri unde, de la o inscripție pe peretele unui WC în *Duke Nukem*, până la textele explicative ale noilor tehnologii sau unități militare din *Civilization - Test of Time*, sau de la conversația unor gărzi despre vânatoarea de urși, ce poate fi ascultată la începerea *Thief - The Dark Project* (și care pare desprinsă din Ciberiada lui Stanislaw Lem), până la amplul fundal religios din *Unreal*. Sunt convins că sunt printre noi din aceia care au rămas minute în șir cu ochii mari cât farfuriuțele dintr-un serviciu de cești de cafea, admirând un element de arhitectură, de grafică, sau eventual un peisaj, uitând aproape complet de scop, gameplay, AI sau alte chestiuni după care ne-am obișnuit să judecăm un joc de calculator. Iar îmbinarea graficii cu muzica poate transmite integral starea afectivă a celor ce au conceput un anume moment dintr-un joc. Jucăți *Sanitarium*, iar la nivelul „The Mansion”, aceia dintre voi care ați simțit cândva durerea pierderii unei ființe dragi, veți înțelege ce vreau să spun. Sunt fericit crezând că acest singur joc produs până în acest moment de Dream Forge trădează efortul cuiva de a-și închide o rană sufletească reală.

Chiar dacă celor dornici de pac-pac sau Real Time Scrolling, marile case vor continua să le ofere producții comerciale, depersonalizate, enumerația incompletă de mai sus mi se pare suficient de grăitoare pentru a ne face să înțelegem că au fost și vor fi în continuare, poate tot mai mulți, producători care legitimează afirmația mea următoare, în care voi evita cuvântul artă, ca fiind uzat moral.

A sosit momentul ca jocul de calculator să capete statut de creație.

Hardul și softul o permit. Creatori există. Trebuie doar să le dăm șansa de a oferi jocului dimensiunea unei creații. Nu doar cerând, ci oferindu-ne la rândul nostru cu tot ceea ce Dumnezeu ne-a dat mai deștept și mai frumos. Să rupem cu lenea de care vă vorbeam mai sus, și care treptat transformă omul într-o ființă subdezvoltată afectiv și intelectual. Să ne punem la bătaie sensibilitatea, umorul, simțul de observație, forța opiniei și dinamica intelectuală pentru a întâmpina în sfârșit jocul ca pe o creație. Construită, poate, precum un pod, începând de la ambele capete. De o parte cei ce vor să transmită, făcătorii, și de cealaltă, noi.

Un exemplu aparent prozaic, ușor de trecut cu vederea, arată faptul că acest proces este, de fapt, în plină desfășurare. Sunt oameni, amatori, care oferă liber pe Internet modele de mașini pentru NFS. Pentru facerea cărora au depus efortul de a stăpâni bine cel puțin un program avansat de grafică, precum și noțiuni de mecanică a mișcării automobilului, pentru potrivirea diversilor parametri ce definesc în final comportamentul modelului respectiv de mașină. Este un fapt mic, parțial, dar grăitor, pentru înțelegerea mesajului pe care vreau să vi-l transmit în acest editorial, scris „cu ocazia...”. Pentru că, nu uitați, „Batteries not included”!

Paranteză neliniștitoare: a folosit cumva autorul acestor rânduri cuvântul „baterie” cu sensul pe care i-l atribuie personajul Morpheus din filmul „The Matrix”?

De efect ar fi fost, poate, să îmi închei editorialul cu întrebarea de mai sus. Dar pentru că mi s-a comandat un editorial înșurubat pe ideea trecerii la anul 2000, trebuie să sfârșesc pocnind din hârtie o cugetare abisală referitoare la acest moment. Iată-o acum, sub chipul unei expirate profeții-parafrază după Malraux, pe care nu face să o lansez la finele anului viitor, pentru că atunci ar putea suna de-a dreptul tenebros:

„Secolul XXI va fi, sau nu va fi deloc”.

La mulți ani!

Marius Ghinea

B-dul Victoriei Nr.12
Et. 1 - 2200 Brașov

Tel./Fax: 068/415158,
068/418728
E-mail: level@chip.ro

General Manager:
Dan Bădescu

Redactor șef :
Claudiu Levente (Claude)

Redactori:
Sergiu Zichil (Sergio)
Bogdan Drăgan (Wild Snake)
Cristian Cașcaval (K'shu)
Cristian Pop (Dr. Pepper)
Marius Ghinea

Grafică și DTP:
Sorin Gruia

Publicitate:
Krisztina Háy
Cătălin Radu Sterea

Marketing:
Leonte Mărginean

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru

Distribuție:
Ioana Bădescu
Leonte Mărginean

**Adresa pentru
corespondență:**
O.P. 2, C.P. 4,
2200 Brașov

Pentru distribuție contactați:
AS-COM SRL, tel: 01/2228542

Pregătire Filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT,
Ungaria

LEVEL este membru fondator
al Biroului Român de Audit al
Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între
orele 13.00 și 15.00.

Cuprins

News 8

Ce mai e nou prin lumea noastră, a jocurilor.

First Look

Earth 2150 16

După zece ani războiul reîn-
cepe... un joc nou nout.

Dino Crisis 20

Puneți mâna pe carabine și
hai la vânat dinozauri.

Renegade 22

Un 3D person action în uni-
versul Command & Conquer.

Review

Atlantis II 24

Continuarea bine cunoscu-
tului Atlantis, un articol de
Wild Snake...

Sea Dogs 26

„Căinii mării” au revenit în
actualitate, de această dată
hotărâți să câștige!

Dominion Wars 28

O plimbare cu nava prin
spațiul cosmic; pune arme în
portbagaj, că e de bine.

NES Motor City 30

Nevoia de viteză cu niște
mașinuțe de epocă... Hmmm...

Gothic 32

Aventuri într-un univers fan-
tastic cu o atmosferă... Gothică.

Sudden Strike 34

Ianuarie 2000 se anunță o
lună cu probleme pentru iubi-
torii RTS-urilor!

Review

HomeWorld 37

RTS-ul anului? Așa ne între-
băm și noi, și voi ... toată lumea!
Jucați-l și veți vedea!

Age of Empires II: Age of Kings 40

Mult așteptata continuare a
jocului Age of Empires... un joc
ce merită toată atenția.

Panzer 3D 42

Războiul în a 3-a dimen-
siune... Mie personal îmi plac
avioanele, dar altora să scro-
leze că efectul e deosebit ...

Descent Freespace ... 46

Credeți că cei 32 de ani de
pace relativă au trecut de-
geaba? The Shivans are back!

Heroes of Might and Magic III:

Armageddon 53

Un add-on pe măsură, pen-
tru jocul jocurilor.

Driver 54

Un fel de Midtown Madness
combinat cu GTA, ceva inter-
esant...

Hell Copter 56

Cu un elicopter de mărimea
unui dop de sticlă tre' să omo-
rați tot ce mișcă.

NHL 2000 58

Puneți pucul pe gheață și
lăsați-l acolo... mai bine faceți
un Mortal Kombat cu opo-
nenții.

Sudden Strike 60

Un fel de Commandos 3D,
dar mai altfel!

Disciples 62

Clonă de Heroes Of Might &
Magic 3 cu picături de RPG pe
îci pe colo.

Armored Fist 3 64

„Pumnul Înănușat” pre-
zentat de Șarpele, în maniera
lui clasică...!

Rogue Spear 66

În trupele speciale de inter-
venție participi la misiuni de
primă mână.

Sinistar Unleashed ... 68

Războiul cu Alien-ii trebuie
câștigat, chiar dacă vei dis-
truge frumusețe de navă.

Rayman 2 70

Uite că Rayman intră și el
într-o nouă dimensiune, gen
TR.

SSI 72

O firmă care nu are nevoie
de nici un fel de prezentare,
dar Claude a ținut să facă una.

Panzer General 73

Primul TBS „serios” despre
WW2, creat de SSI, pentru
încântarea ochilor noștri!

Silent Hunter 74

Submarinul, o armă letală ce
a avut un rol hotărâtor în bă-
tăliile din Pacific.

Soldiers at War 75

Soldați! A venit momentul să
luptați pentru patria mămă!

Pacific General 76

Și războiul din Pacific merita
un loc în titlurile SSI!

Steel Panthers 3 77

Tancurile au cucerit marile
bătălii din Africa...

Minireview 78

Șarpele revistei lovește din
nou în patru episoade: Space
Invaders, Colts Wild West,
Nascar Legends și Metal
Knights.

Flat Station

X-Files 80

Mulder și cu Scully într-o
singură consolă, fiecare pe
partea lui.

Jocul – Zeul

Mileniului 82

Mica noastră telenovelă re-
gizată de Claude

Walkthrough

Faust 86

Un quest plin de mister, un
univers macabru mai ceva ca
la Sanitarium... Săracul de
K'shu, l-a terminat, s-a îmbol-
năvit de el, și acum, vrea să vă
bage și pe voi în spital! Fugiiți!

Hardware

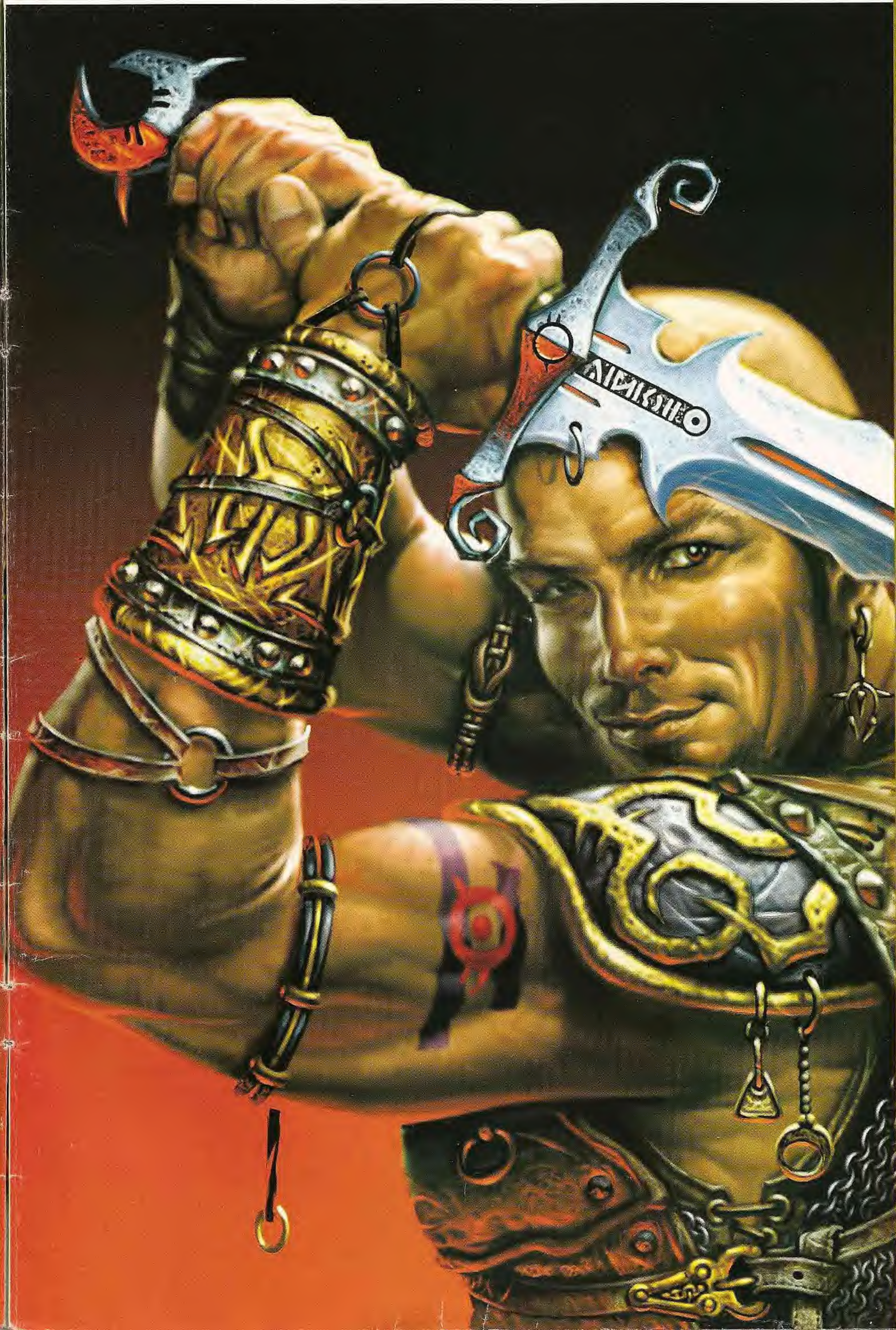
„Piese de TART” pe care orice
PISI al unui „gamer înrăit” s-ar
mândri să le aibă.

Multimedia

Program de învățare a limbii
engleze, pentru toate nivelele.

Mr. Postman 94

Răspunsuri la scrisoarele ...



CD-ul conține

Demos

Age of Empires 2

— Ensemble/Microsoft

Unul dintre cele mai așteptate jocuri ale acestui an, al cărui demo ne propune să luptăm împotriva trupelor engleze.

Alpha Centauri:

Alien Crossfire

— Firaxis/EA

De la Sid Meier, cel care a creat Civilization și Alfa Centauri, vine un add-on al ultimului titlu. Noi bătălii în celebrul univers al tot atât de celebrului turn-based strategy.

Armored Fist 3

— Novalogic

Scopul tău va fi simplu: distruge tot ce mișcă. Pentru realizarea acestui scop ți se oferă un instrument de mare folos: tancul M1A2 Abrams.

NBA Live 2000

— EA Sports

Cu siguranță cel mai bun simulator de baschet pe care l-au avut pe harduri calculatoarele noastre.

FIFA 2000

— EA Sports

Aceeași situație și în cazul simulatoarelor de fotbal!?

Nocturne

— Term.Reality/Take 2

Un personaj cu o haină lungă de ploaie, cu o pălărie caraghioasă, dar cu o pereche de pistoale care dau randament, care va rezolva o serie de mistere.

Nomad Soul

— Eidos

Un real-time 3D adventure, care ne propune să explorăm un oraș gigantic, în care personaje și vehicule se mișcă încontinuu. Libertate de mișcare maximă!

Pharaoh

— Impression/Sierra

Vă mai amintiți de Caesar? Aceeași mâncare, dar din alt pește. De această dată vom fi ctitorii Imperiului Egiptean. De la simplu conducător al unui sat, până la liderul întregului imperiu nu este decât un pas.

Pong

— Ubisoft

Un joc la fel de nemuritor precum Tetrisul, de această dată într-o grafică 3D. Distracție și multe bonus-uri.

Spec Ops 2

— Zombie/Take 2

Dacă vrei cu adevărat să devii membru al celebrei echipe, treci prin această probă!

Tomb Raider 4

— Core/Eidos

A patra oară poate fi și ultima. Acestea sunt zvonurile. Ceea ce este important este că Lara s-a reîntors cu o nouă serie de aventuri.

Pictures

Battle Isle 4

Un nou joc dintr-o serie mai veche, care ne va pune în situația de a lupta pentru existența noastră.

BG: Icewind Dale

O continuare pentru Baldur's Gate, care poate repeta succesul înregistrat de acest titlu.

Crimson Skies

Cerul este roșu din cauza luptelor care se duc acolo sus. Mii de nave așteaptă să fie doborâte.

Duke Nukem Forever

Iată că și celebrul Duke se întoarce pe ecranele monitorelor, promițând să ne uimească.

H&D: Fight for Freedom

Un add-on al lui Hidden & Dangerous, care ne va oferi câteva misiuni în Polonia, Grecia.

Chimera Project

O îmbinare între strategie, similară cu cea din seria UFO, și acțiune, ca cea din Crusader.

Neverending Story

Un joc construit pe povestea respectivă, în care va trebui să o salvăm pe regina Fantasierii.

Shadow Watch

Ca președinte al unei companii, vei călători cu scopul de a descoperi planuri ascunse care periclitează soarta omenirii.

Simon 3D

Simon Sorcerer se întoarce pentru a salva încă o dată omenirea.

Shareware

Killwin

Stingeți sau restartați automat Windows-ul, la orele dorite de voi.

Next Start

Noi funcții conferite butonului de Start din Windows.

MJ Studio

Un program care ne oferă posibilitatea de a mixa două fișiere MP3.

Sandra

Program de benchmark, util celor care doresc să compare performanțele mai multor sisteme.

WinOptimizer 99

Dacă simțiți că Windows-ul rulează mai încet decât ar fi normal și că ocupă mai mult spațiu, încercați WinOptimizer 99.

Updates

NHL 2000 Patch
Phantom Menace v1.1
Rogue Spear v2.04
TA: Kingdoms v2.0

Drivers

DLH 99



Flash

Rayman 2

La începutul lunii decembrie UbiSoft România va lansa Rayman2. Cu ocazia acestui eveniment, primul de acest fel de pe teritoriul țării noastre, firma dorește să testeze potențialul pieței, în eventualitatea unor investiții majore pe viitor.

Cadou de la Talon Soft

Iată că odată cu venirea sărbătorilor, cei de la Talon Soft au pregătit câteva surprize gamerilor din întreaga lume. Printre acestea se numără și 12 O'Clock High: Bombing the Reich, o continuare a destul de îndrăgitului Battle of Britain.

Aureal

Tot ca un cadou pentru toți fanii, cei de la Aureal au decis să posteze pe site-ul lor titlul unui joc cu suport pentru tehnologia A3D, în fiecare zi până în ianuarie 2000. Titlurile respective se vor alătura unei liste deja existente, și pot fi cunoscute la www.A3D.com, adresă la care pot fi găsite toate jocurile cu astfel de suport.

Plăci noi

De asemenea, tot cei de la Aureal au anunțat lansarea a două noi plăci de sunet. Numele celor două plăci sunt Vortex SQ1500 și Vortex2 SQ2500. Ambele plăci de sunet sunt construite pentru API-ul A3D.



Motocross Madness 2

După succesul înregistrat cu Motocross Madness, cei de la Microsoft s-au gândit și la o continuare. Și nu numai că s-au

gândit, dar au și început lucrul la acest nou titlu. Și vă dați seama că o continuare, mai ales dacă este făcută de către Microsoft, aduce o mulțime de elemente noi față de predecesorul ei. Dintre acestea, cel mai așteptat de către fanii genului este noul career mode. Vor mai exista curse pe bani prin parcări, efecte meteorologice și, bineînțeles, o îmbunătățire a graficii. Dar pentru a vedea toate acestea, va trebui să așteptăm până pe la primăvară când se preconizează să apară jocul.

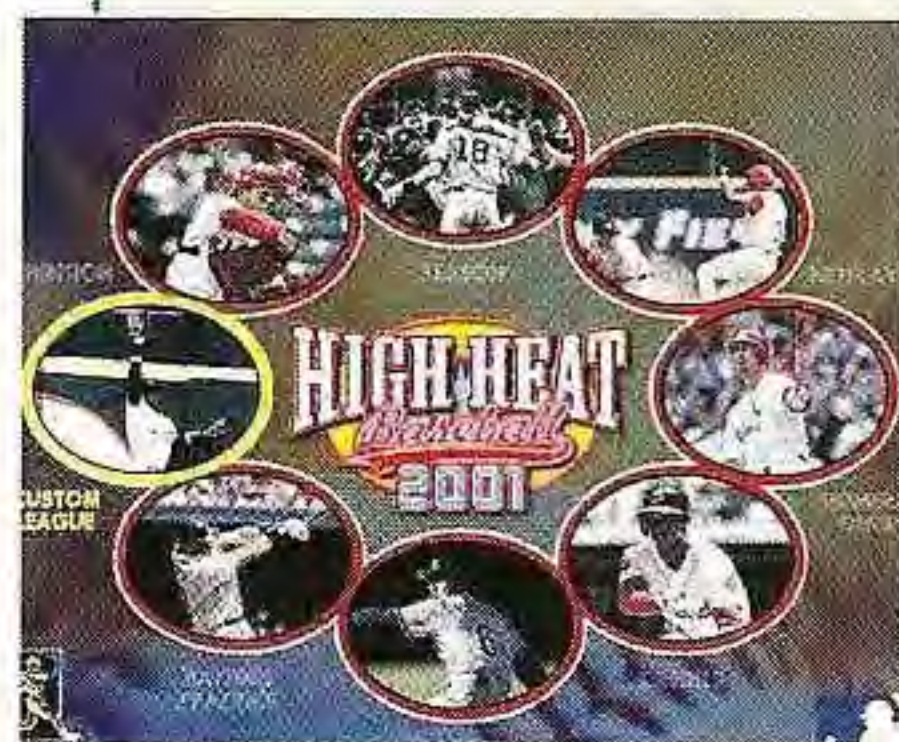


Broken Balance – FUNLabs

Cei care au participat la Binary'99 (11-12 noiembrie) au avut plăcerea de a da ochii



cu primul joc produs de români. Jocul al cărui titlu va fi: Broken Balance – asta dacă și distribuitorul va fi de acord. „Broken Balance” este un 3D action-adventure care propune jucătorilor să interpreteze rolul unui mercenar din viitorul îndepărtat al omenirii, un tip cinic și uns cu toate alifile, care primește o ofertă pe care nu o poate refuza. Sarcina primită îl trimite pe Ceres, o planetă rotindu-se în jurul celui mai vechi soare din galaxie, unde va trebui să se strecoare în interiorul unui templu străvechi și să fure un artefact important pentru un



High Heat Baseball 2001

Tot la capitolul continuări poate fi inclus și High Heat Baseball 2001, pe care cei de la Team 366 îl consideră ultimul și cel mai bine realizat produs din seria High Heat Baseball. Că este ultimul ne este foarte clar. Că este și cel mai bun, rămâne de văzut. Oricum au fost făcute multe îmbunătățiri față de predecesori, mai ales la capitolele grafică și AI. Pe lângă acestea au fost introduse terenuri noi, un „all star game”, detalii ale jucătorilor, și alte elemente care vor face deliciul fanilor acestui gen de joc. Nu a fost precizată o dată exactă a apariției, dar jocul se va găsi în magazine cel mai târziu în luna mai.



colecționar misterios. Din nefericire, lucrurile nu sunt ceea ce par a fi, și această misiune aparent simplă îl va implica pe eroul nostru într-o serie de încurcături a căror rezolvare necesită intervenția voastră. Producătorii vă așteaptă cu plăcere să îi vizitați la www.funlabs.com/brokenbalance/.



Câștigătorii concursurilor din luna octombrie sunt următorii:

La tombola LEVEL și Guild Film România au câștigat câte un CD-port și o mapă Wild Wild West:

Mihai Sorinel – București

Aramă Diana – Roman (Neamț)

La tombola LEVEL și UbiSoft a câștigat jocul Football World Manager:
Zanfir Vlad – București

La concursul LEVEL și Sony au câștigat jocul

Speed Freaks:

Popa Cornel – Cotești (Vrancea)

Trogmar Alin – București

Bacuiane Cristian – Constanța

Iamandi Sorin-Ionuț – Ploiești

Paraschivu Florin – Craiova

Popescu Alex-Victor – București

Ștefan Florin – Constanța

La tombola organizată cu ocazia târgului IFABO

au câștigat:

- jocul Comand & Conquer: Tiberian Sun (oferit de BEST Computers) Ciurescu Mihail (Pitești)

- jocul Skullcaps (oferit de Ubisoft România) Preda Cristian (București)

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție (tel. 068/415158 sau 068/418728) pentru a stabili modul în care vor intra în posesia premiilor.

Flash

Ultima IX:
Ascension
Gold

După îndelungi așteptări apare în sfârșit și Ultima IX (23 noiembrie). Origin și în special vestitul Lord British ne promit o mulțime de inovații. Printre acestea la loc de cinste se află posibilitatea simulării stărilor emoționale a personajelor. Chiar sunt foarte curios cum o să fie... Puține jocuri ne-au oferit șansa de a râde sau de a plânge.



RAYMAN 2

THE GREAT ESCAPE™

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Ubi Soft Romania

Bd. Primaverii nr. 51

Sector 1 București

tel: 231.67.69 fax: 231.67.66

E-mail: sales@ubisoft.ro

www.rayman2.com.

Flash

Fotbal pentru pitici

Și pentru că este luna cadourilor, șirul produselor nou apărute în domeniul jocurilor de calculator nu se oprește aici. Ne confirmă acest lucru cei de la Humongous Entertainment prin jocul lor proaspăt apărut Backyard Football, care ne propune un NFL la nivel de juniori. Cu toate acestea, sunt prezente în joc și câteva vedete ale sportului respectiv.

Continuare

Sunt și unii care au proiecte puțin mai îndepărtate în timp. Printre ei, 989 Studios care lucrează intens la un add-on al jocului EverQuest. Produsul, care se va găsi în magazine prin luna martie a anului viitor, poartă titlul complet de EverQuest: The Ruins of Kunark; va putea fi achiziționat și online de către cei 250.000 de fani ai popularului joc, spun producătorii.

Dirt Track Racing este gata

Tot ca un potențial cadou de sărbători au gândit și cei de la GT Interactive noul lor simulator auto care tocmai a apărut în magazine. Este vorba despre Dirt Track Racing, care ne propune să schimbăm puțin asfaltul pe noroiul caracteristic pistelor pentru astfel de curse.



Proba de duranță

Rage Software are de gând să ne transforme pe toți în clone Titi Aur. Off Road ne pune cu generozitate la dispoziție mașinuțe de câteva sute de mii de dolari pentru a le testa rezistența (mai ales cea a suspensiilor) pe cele mai nenorocite trasee. Românii vor



avea, ca de obicei, prima șansă, dată fiind experiența acumulată în anii îndelungați petrecuți pe șoselele naționale.



Stunt se întoarce

Vă mai aduceți aminte acel joc Stunt? Deși încăpea pe o singură dischetă a fost unul dintre cele mai adulate jocuri. Hasbro Interactive a preluat ideea în al său Stunt GP, cu o singură modificare. Mașinuțele care vor alerga printre, peste, prin, pe sub obstacolele de pe traseu sunt radio-ghidate. Până la lansarea anunțată în martie 2000, clătiți-vă privirea cu aceste imagini pe care cu generozitate vi le punem la dispoziție.



Duke Nukem Forever

3D Realms a impus un regim de tăcere asupra jocului lor, Duke Nukem Forever, nemai-întâlnit până acum. Singurul zvon care a reușit să scape de această cortină de fier a fost faptul că au împrumutat engine-ul Unreal. În sfârșit am reușit să intrăm în posesia câtorva imagini cu noua față a lui Duke. Priviți și admirați.



Phoenix – Team 17

Un nou space shooter apare la orizont... Păi, cum altfel, dacă extraterestrii s-au decis din nou (a câta oară?) să ne invadeze. Un polițist se trezește fără să vrea eroul omenirii și de aici până la a zbura în cele mai periculoase misiuni nu a fost decât un pas.

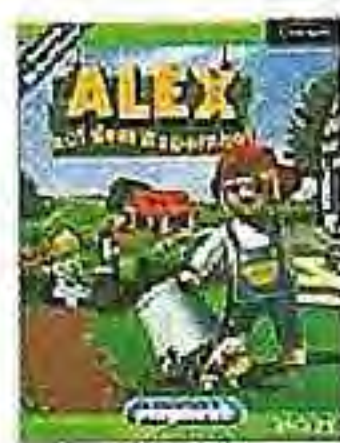
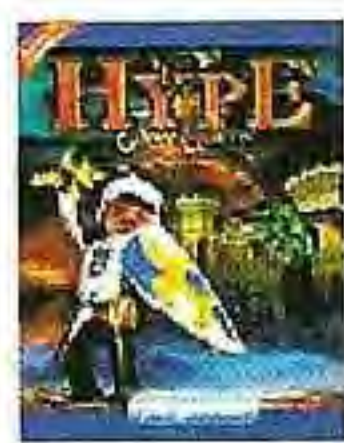
Fiți cu ochii pe LEVEL, în curând vom reveni cu noi amănunte picate.



Flash

MechWarrior 3 Meltdown Tournament

Finala turneului în cadrul căreia s-a pus la bătaie o motocicletă Harley Davidson va avea loc pe 13 noiembrie la GameWorks în Seattle și se va bucura și de prezența lui Jordan Weisman, creatorul universului BattleTech. Suntem și noi la fel de curioși ca și voi să vedem cine va fi fericitul câștigător al motocicletei. Vă vom ține la curent!



COPII SI PARINTI
FITI PE FAZA

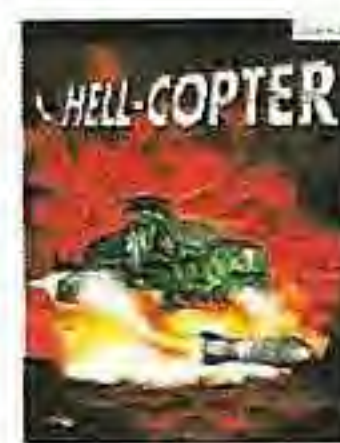
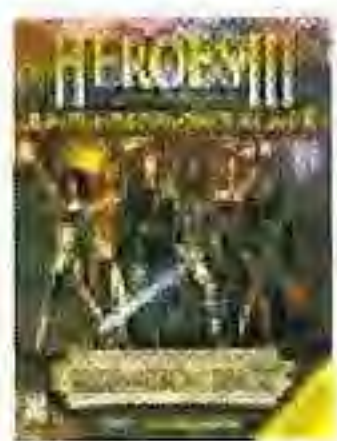


HYPE - THE TIME QUEST
ALEX BUILDS HIS FARM
LAURA'S HAPPY ADVENTURES

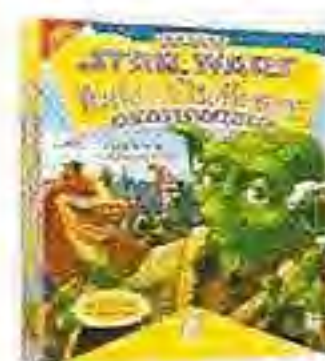
GRAMADA DE NOUTATI INCEPAND CU LUNA NOIEMBRIE

PESTE 30 DE NOI
TITLURI PENTRU
TOATE SUPTURILE
- PC CD-ROM
- PLAYSTATION
- NINTENDO 64
- GAMEBOY
- DREAMCAST

RAYMAN 2
TONIC TROUBLE
SHADOW COMPANY
SEVEN KINGDOMS 2
VEGAS GAMES 2000
HELL-COPTER
ULTIMATE GOLF
FOOTBALL WORLD MANAGER 2000
HEROES III - ARMAGEDDON'S BLADE



CELE MAI BUNE SOFTURI EDUCATIVE DE LA LUCAS LEARNING



STAR WARS - THE GUNGAN FRONTIER
STAR WARS - DROIDWORKS
STAR WARS - PIT DROIDS
STAR WARS - YODA'S CHALLENGE



Ubi Soft

Ubi Soft Romania

Bd. Primaverii 51, Bucuresti
Tel: 231.67.69, Fax: 231.67.66
E-mail: sales@ubisoft.ro
<http://www.ubisoft.com>

THE CLASSIQUE COLLECTION



THE CLASSIQUE COLLECTION
JOCURI CLASICE LA PRETURI ADEVARATE

RAYMAN DESIGNER
STREET RACER
WORLD FOOTBALL
RAYMAN
RACING SIMULATION 1
REDLINE RACER
POD GOLD
HEROES OF M&M II
PANDEMONIUM 2
GEX 3D
SUBCULTURE
UPRISING

Flash

Gabriel Knight 3 - Gold

Mult așteptatul joc al celor de la Sierra Studios a fost în sfârșit terminat și trimis magazinelor de specialitate. Așa că începeți și strângeți bani, pentru că în foarte scurt timp se va găsi și pe la noi. Vorbind despre acest action-adventure, producătorii spun că va fi unul dintre titlurile de marcă ale acestei companii. Dacă vom fi de aceeași părere vom vedea în câteva în câteva săptămâni.

Ghid de zbor

Pentru fanii lui Microsoft Flight Simulator 2000 apare un ghid care are menirea de a îi învăța pe aceștia trucuri pe care doar un pilot profesionist le cunoaște. Numele acestuia este Microsoft Flight Simulator 2000 Official Strategies & Secrets, și este realizat de către cei de la Sybex. Modul în care se va realiza instructajul învățăcelilor va fi reprezentat de misiunile tutoriale.

Bingo pentru gameri

Cei de la Entertainment Network în colaborare strânsă cu băieții de la Tucows au lansat un site care le propune tuturor gamerilor ... să tragă o partidă de bingo. Așa că, dacă știți regulile, „navigați” până la www.tucows.com cu vânt din pupa, și încercați-vă norocul.



Test Drive Cycles

Iată că după ce au lansat pe piață mai multe titluri Test Drive, în care am avut posibilitatea să conducem modele de mașini dintre cele mai tari, cei de la Accolade ne pregătesc pentru începutul anului 2000 un nou Test Drive, însă de data aceasta cu motociclete. Din câte am auzit, se pare

că vom avea marea plăcere de a conduce pe lângă alte modele renumite de motoare și un exemplar de Harley-Davidson. Această trecere de la mașini la motociclete nu poate fi decât binevenită, având în vedere faptul că cei de la Infogrames sunt specialiști ai vitezei pe șosele. Rămâne de văzut dacă s-au descurcat le fel de bine și în acest caz.



TNN Pro Hunter 2

Da, da ați citit bine. Este vorba despre un nou simulator de vânatoare, mai precis de o a doua versiune a cunoscutului titlu TNN Pro

Hunter, în care vă veți putea testa încă o dată măiestria într-ale 'pușcatului săracelor animale. Această nouă versiune, la fel ca și precedenta, vă oferă posibilitatea de a vă alege arma preferată cu care vreți să măcelăriți bieteale viețuitoare ale pădurii. Se pare că nu veți putea vâna decât pe teritoriul Statelor Unite (Alabama, Colorado, Iowa, Montana, Texas și Saskatchewan). Fiți atenți, că starea vremii va juca un rol deosebit de important în evoluția jocului.



Wet Attack

Fiți atenți, dragi adolescenți (și nu numai), pentru că Lula revine pe ecranele monitoarelor voastre. De data aceasta mai frumoasă, mai voluptoasă și mai sexy ca niciodată. Se pare că de data aceasta don'șoara Lula apare în persoana unei frumoase și pricepute femeie de afaceri. Aceasta se află în fruntea consiliului de administrație al

planetei „Pleasure 6”, un loc în care fiecare dintre voi se va simți bine și very, very horny. Din fericire, în curând acest joc va putea ocupa ceva spațiu

pe hardurile noastre. Până atunci delectați-vă și voi cu versiunea anterioară.

Tell the next time I wish you good luck and wet dreams!!!



Review: Office 2000 Professional în limba română

http://www.chip.ro • 12/1999 • Decembrie • 30000 lei •



+ SDK
ce 4
Dream

o revistă

cu greutate în lumea IT

- alegerea vă aparține



Flash

Blair Witch Project

Este un joc conceput atât pentru calculator cât și pentru consolă, realizat de către cei de la Terminal Reality, care se mândresc cu engine-ul implementat, numit Nocturne Engine. Să vă mai spun că jocul va fi publicat de către cei de la Take 2.

Poarta trădătorilor

Nu, nu este un monument! Este un joc, mai exact un 3D first-person adventure game, produs de către cei de la DreamCatcher, care ne propune o serie de aventuri în Turnul Londrei, în pielea unui agent guvernamental, care are de îndeplinit o misiune ultrasecretă.

Extindere

Cei de la EA au gânduri mari. Ca dovadă că se află într-o continuă extindere, ei au achiziționat un mic studio de 35 de persoane, din SUA. Acesta se numește Bottle Rocket, și este specializat pe simulatoare sportive.

Război între sexe

Microsoft a anunțat că pe MSN Gaming Zone a apărut un nou game online. Este vorba despre un conflict între bărbați și femei. Titlul jocului care ne prezintă acest conflict este Men are from Mars, Women are from Venus.

Release dates – Ianuarie

- 3 ianuarie - B17 Flying Fortress - **HASBRO INTERACTIVE**
- 3 ianuarie - Fading Suns: Noble Armada - **RIPCORDER**
- 3 ianuarie - Flashpoint - **UBI SOFT**
- 3 ianuarie - Giants - **INTERPLAY ENTERTAINMENT**
- 3 ianuarie - Halo - **BUNGIE SOFTWARE**
- 3 ianuarie - Imperium Galactica 2 - **GT INTERACTIVE**
- 3 ianuarie - Magic the Gathering Gold - **HASBRO INTERACTIVE**
- 3 ianuarie - Monopolization - **VIACOM NEW MEDIA**
- 3 ianuarie - Risk II - **HASBRO INTERACTIVE**
- 3 ianuarie - Road to Moscow - **UBI SOFT**
- 3 ianuarie - Splinter - **ELECTRONIC ARTS**
- 3 ianuarie - Wall Street Tycoon - **UBI SOFT**
- 3 ianuarie - Wizardry VIII - **SIR-TECH CANADA**
- 11 ianuarie - The Sims - **MAXIS**
- 17 ianuarie - Dukes of Hazzard - **SOUTHPEAK INTERACTIVE**
- 17 ianuarie - Heavy Metal FAKK 2 - **GATHERING OF DEVELOPERS**
- 17 ianuarie - Hired Guns - **PSYGNOSIS**
- 17 ianuarie - JetFighter IV - **TALONSOFT**
- 18 ianuarie - Need for Speed: Motor City - **ELECTRONIC ARTS**
- 21 ianuarie - 1602 A.D. - **GT INTERACTIVE**

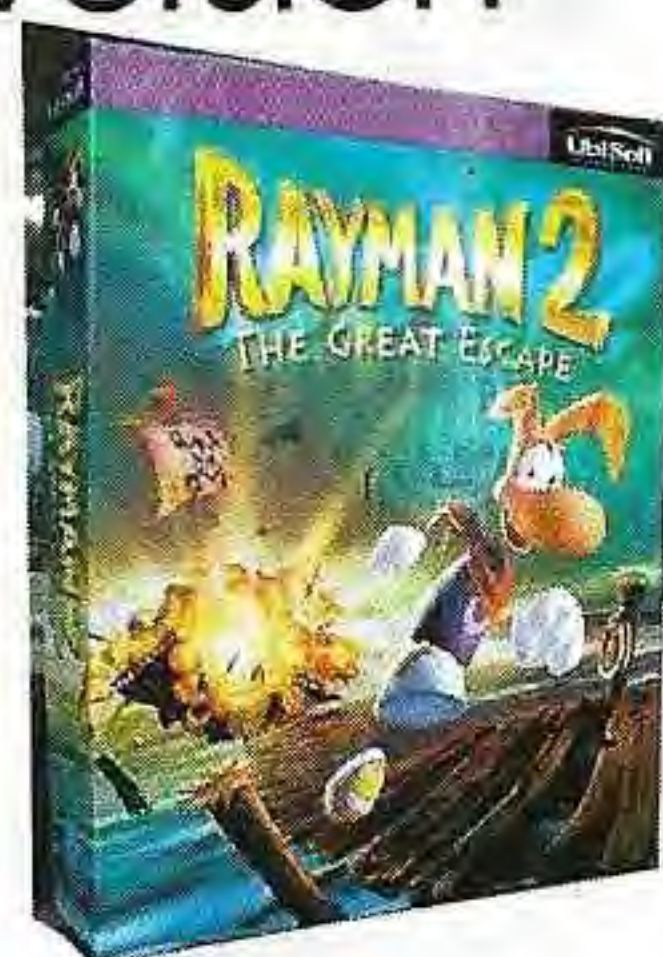


Tombola



RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE

3 jocuri full
version



3 tricouri



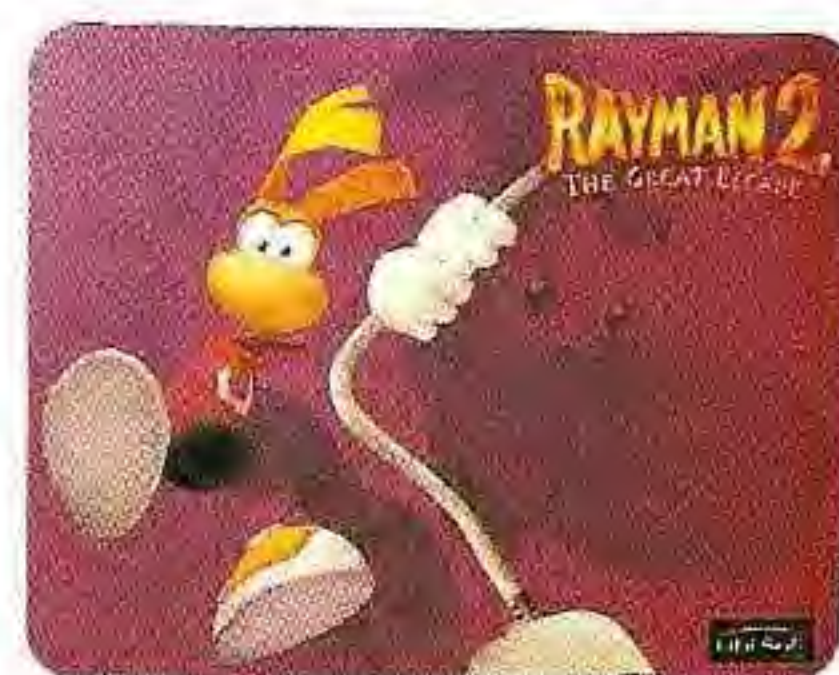
**Cu ocazia lansării
în România a
jocului **RAYMAN 2**,
aveți posibilitatea
de a câștiga premii
excepționale!**

5 CD holder



2 ceasuri de
mână și
10 pixuri

10 mouse pads



LEVEL



un radio
de masă



Tombola LEVEL și 

Decupați talonul și expediați-l pe
adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4
2200 Brașov.

12/99

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		

Earth 2150: Escape from the Blue Planet

Pentru aceia dintre dumneavoastră care au jucat Earth 2140 am o veste bună: aventura continuă. De data aceasta pe Terra anilor 2150.



Așadar, anul de grație 2150... În general, noi gamerii, așteptăm foarte multe lucruri noi și interesante de la continuarea unui joc pe care l-am îndrăgit și l-am jucat foarte mult. Și mi se pare normal, având în vedere că, de fapt, aceasta este menirea unui titlu nou care apare pe piață. Adică să ne încânte sufletele noastre mari de gameri adevă-

rați și capabili cu noi aventuri palpitate, care să ne țină cu sufletul la gură (sau mai bine spus cu inima în indispensabili). Bineînțeles că *Earth 2150* nu ar trebui să fie acea excepție care să întărească regula „de aur” de care vă povesteam mai sus. Având în vedere că sunt un băiat de zahăr, am să vă dau un sfat care o să vă ajute să vă formați o impresie preli-

minară vizavi de acest joc. Așa că, pentru a afla mai repede (decât alții) cum stă treaba cu acest joc (dacă este bun, rău sau extra-mega-giga), continuați să îmi citiți articolul pentru că – „Credeți-mă, știu ce spun!” Adică, vreau să spun că nu vorbesc prostii.

Sunt sigur că există printre domniile voastre câteva persoane care nu au jucat versiunea anterioară numită *Earth 2140*. Tocmai de aceea am să le reamintesc (celor care au jucat acum „zece ani” – 2140) și am să le prezint (celor noi) câteva trăsături ale acestor titluri. Acțiunea jocului are loc undeva într-un viitor post-apocaliptic (anii 2140 – pe când trăgeai apa la baie de la calculator) și este structurată în jurul unor conflicte militare și politice dintre cele două puteri ale acelor vremi: U.C.S. - United Civized States și E.D. - Eurasian Dynasty. Motivul acestor conflicte îl reprezintă ultimele fărâme de resurse naturale ale Pământului. Asta

pentru că până în acel moment planeta noastră fusese secată de toate bogățiile ei naturale. A.I.-ul era la înălțime, iar unitățile erau destul de bine realizate, chiar dacă unele dintre acestea se regăseau în ambele tabere.

Heal the world...

După zece ani, conflictul dintre cele două părți (United Civized States și Eurasian Dynasty) nu s-a stins încă. Se pare că toate aceste războaie care au avut loc în ultimii zece ani au afectat destul de grav Pământul. Astfel că acesta a fost deviat într-un mod ireversibil de pe orbită. Traectoria, pe care a urmat-o timp de atâtea milenii, s-a modificat. La o primă vedere s-ar părea că acest lucru nu afectează într-o foarte mare măsură mersul lucrurilor la suprafața Terrei. Dar specialiștii de la Lunar Corporation au cercetat fenomenul în amănunțime și au descoperit că în câțiva ani Pă-





mântul va ajunge treptat foarte aproape de soare și în cele din urmă va fi distrus.

Foarte interesantă este atitudinea pe care o adoptă cele două mari puteri. Astfel că, în loc să se folosească (împreună) de ultimele resurse naturale ale planetei pentru a evacua populația de pe Terra, cele două fracțiuni politice au pornit un nou război sângeros pentru dominație și supremație. Deci, în loc să își peticească pantalonii rupți, ei și i-au rupt și mai tare. Se pare că realizatorii acestui joc ne-au pregătit un film de intrare extraordinar, în care vi se vor explica cauzele care au dus la noi conflicte militare între U.C.S. și E.D. Adică aproximativ tot ceea ce v-am povestit eu până acum (când, de ce și cum).

În ceea ce privește gameplay-ul, trebuie precizat că este asemănător cu al celorlalte RTS-urilor pe care le-ați jucat până acum (strângeți resurse naturale, construiți cât mai mult și atacați în forță). Astfel că (după cum v-ați obișnuit) va trebui să strângeți cât mai multe resurse pentru a putea construi tot ce aveți nevoie. Fiecare dintre unitățile celor trei puteri militare vor avea propriul „look” mai mult sau mai puțin original. Clădirile sunt clasificate în patru categorii: productive, economice, defensive și altele. Structurile defensive vor include ziduri, tunele și turelele. Partea cea mai frumoasă constă în faptul că aceste structuri pot fi reorientate după ce au fost construite, permițându-vă astfel să vă organizați „ograda” într-un

mod cât mai convenabil. Ei, ce spuneți?!?

Pământ, Pământule...!!!

Despre misiuni nu vă pot spune prea multe, pentru că nu se cunosc prea multe lucruri referitoare la acest capitol. Oricum, până va fi lansat jocul vor fi făcute o serie de modificări și îmbunătățiri (și în ceea ce privește structura misiunilor), pentru ca atunci când îl vom juca să nu fim dezamăgiți că am dat banii pe el. Păi, dacă este așa: Domnilor realizatori dați-i bice că suntem nerăbdători!

Grafica 3D este de cea mai bună calitate. De fapt, vă puteți convinge și singuri din screenshot-urile alăturate că nu vă mint și că adevăr grăiesc. Astfel că veți putea admira în *Earth 2150* un univers tridimensional cu văi, dealuri, munți și lacuri mult mai bine realizate decât în celelalte RTS-uri pe care le-ați jucat până acum.



Aveți posibilitatea de a poziționa camera (prin intermediul mouse-lui) oriunde credeți voi de cuviință. Prin rotiri, diferite mișcări sau prin mărimi și micșorări puteți obține cel mai bun unghi de vizualizare a acțiunii.

După toate aceste cuvinte pe care vi le-am înșirat până acum, cred că ați putut să vă formați o impresie generală asupra acestui nou titlu. Însă nu vă grăbiți să trageți concluziile finale („Dom'ne, nu-mi place!” sau „Este bestial!”) pentru că este prea devreme. Până la apariția acestui joc mai este ceva timp și se pot schimba multe în bine sau în rău. Vom trăi și vom... juca! Numai bine!!!

Wild Snake



DATE TEHNICE

Gen:
Real-Time Strategy
Producător:
Topware Interactive
Distribuitor:
Topware Interactive
Data lansării:
Neanunțată

Procesor: Pentium 166
Memorie: 32 MB
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFX: Da
Platformă: WIN 95/98
Multiplayer: Da
Joystick: Nu

Star Trek: Hidden Evil

Number One, make it so! „cpt. Jean Luc Picard - comandant al U.S.S. Enterprise NCC-1701/E”

Presto Studios, un nume cunoscut în industria jocurilor pe calculator, cei care ne-au adus trilogia The Journeyman Project, se implică într-o nouă producție de proporții, și anume un nou titlu din „mega-seria” Star Trek!

„Trekărșii” vor fi cu siguranță încântați de apariția acestui titlu la finele anului curent, și, să sperăm, că nu numai ei.

La ora de Jocuri, clasa a 4-a!

Cine-și aduce aminte de *Blade Runner* de la Westwood? -întrebă profesoara. Așa eu, așa eu! Dragii mei, nu mai știți că era un action/adventure cu personaje 3D, și peisaje futuristice? E, așa o să fie și *Hidden Evil*, numai că o să aibă vedere 3D controlată de jucător, iar puzzle-urile o să fie de genul „găsește/folosește obiectul” și nu în ultimul rând multă luptă



cu o varietate debordantă de „răutăți intergalactice”! „Amintirile lui K'shu de la Ora Obligatorie de Jocuri, de săptămâna trecută”. Producătorii, împreună cu studiourile Paramount care sunt proprietarii licenței Star Trek, doresc ca *Hidden Evil* să fie un clasic, adică universul atât de cunoscut fanilor serialului TV Star Trek cât și celor care au văzut și alte titluri ce au ca temă „trekăreala”, să fie un „deja-vu”!

Beam me up Scotty! „James T. Kirk”

LICA (Legea Imuabilă a Caracterelor Accidentale), o teoremă foarte cunoscută „trekărilor”, enunță: „Orice membru nou al echipajului va

fi trimis cu siguranță într-o misiune periculoasă pe o planetă ostilă, având mai mult ca sigur drept rezultat moartea acestuia, de obicei survenind într-un mod cât mai puțin plăcut posibil!” Ați înțeles ceva? Eu NU! Nici o problemă, pentru că veți intra în pielea (sau epiderma) lui Ensign Sovok care a fost trimis pe planeta Ba'ku pentru a investiga niște ruine de origine extraterestră, de curând descoperite. De partea lui Sovok vor fi vocea căpitanului Picard, sfatul și uneori asistența androidului Data, nelipsitul fazei și cunoștințele despre Vulcan Nerve Pinch (nu mă întrebați ce e pentru că nici producătorii n-au dat nici un detaliu despre acest lucru!). Împotriva ta vor fi toate elementele caracte-



ristice unui complot romulan: drone înarmate cu lasere de mare putere, asasini echipați cu cele mai periculoase arme din Univers, războinici Son'a și, bineînțeles, Romulani. Dacă nu veți gândi și reacționa cu precizie și rapiditate, LICA își va face simțită prezența „... în coastele dumneavoastră”!

... și iac'avem și INTRIGĂ!

Chiar de la începutul jocului vei fi transportat, cu ajutorul unei nave utilitare de pe Enterprise, pe suprafața planetei împreună cu Picard și Data, și o vreme totul este liniștit. Starea lucrurilor se va înrăutăți curând, odată cu revolta Son'a și dispariția căpitanului Picard. În adâncurile ruinelor extraterestre vei descoperi o formă de viață „aliană” numită Xa'tal (mai toate numele sunt cu apostrof!), și-ți vei da seama, dacă nu vei cădea sub incidența LICA, că revolta Son'a este ultimul lucru la care trebuie să te gândești. Vei fi însoțit de o varietate de „scule trekiste” ce te vor ajuta să descifrezi misterele ruinelor și să-ți înfrângi inamicii. Poți să-ți contactezi superiorii, adică pe Picard sau Data, cu ajutorul comunicatorului, iar tricorderul îți va fi extrem de folositor pentru a identifica amenințările și a rezolva unele puzzle-uri. Dacă vei avea probleme cu țintele, **Activision** s-a gândit și la acest lucru, a introdus facilitățile de „auto-aim” (ochire automată).

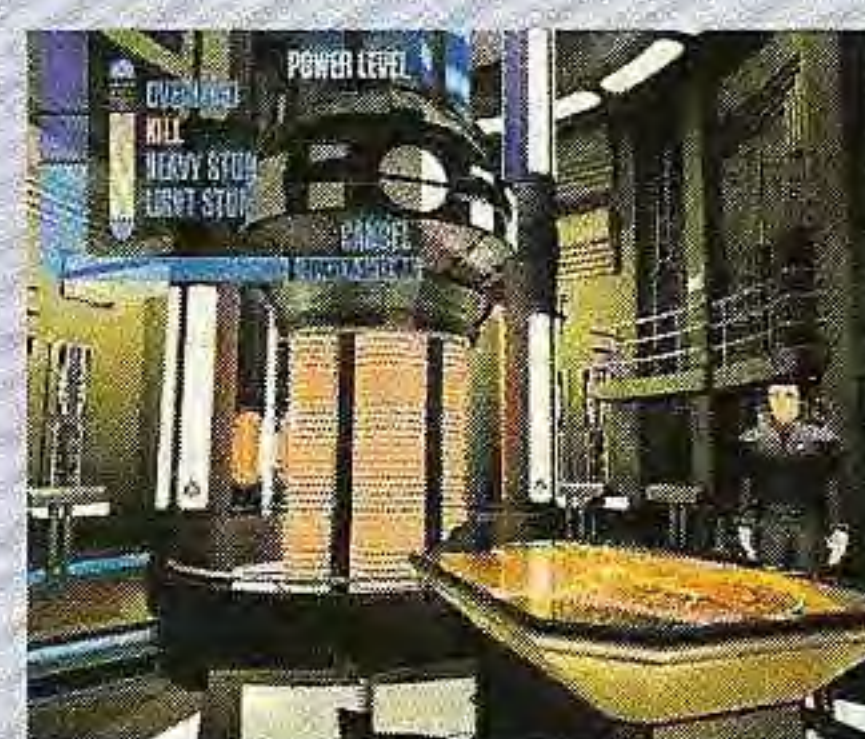
Profit sau plăcere?

Profitul va fi de partea celor de la **Activision**, iar plăce-



rea sper că va aparține multimei de fani Star Trek, care nu sunt interesați de calitatea sau jucabilitatea unui titlu, de vreme ce are în „distribuție” personajele mult-iubite Picard, Data și „bătrâna” Enterprise care a ajuns acolo unde nimeni nu a mai fost! Alți gameri înfocați (cu multă experiență și judecată) își vor da seama curând că, în afară de Starfleet Command, care a fost și rămâne un hit și la ora actuală, indiferent din ce categorie de gamer faci parte, restul titlurilor sunt un fel de „milk-ing-cow” pentru producători!

Star Trek: Hidden Evil îmbină universul cunoscut



noastră din *Star Trek: Next Generation*, cu misterul din *Star Trek: Insurrection*. Formatul de acțiune/adventure ales de Activision este unul bun, fiind un favorit al pieței, deci *Hidden*

Evil are un potențial ridicat pe piața jocurilor. Rămâne de văzut dacă va prinde la public și va aduce și ceva bănuți în buzunarele **Activision**-ului!

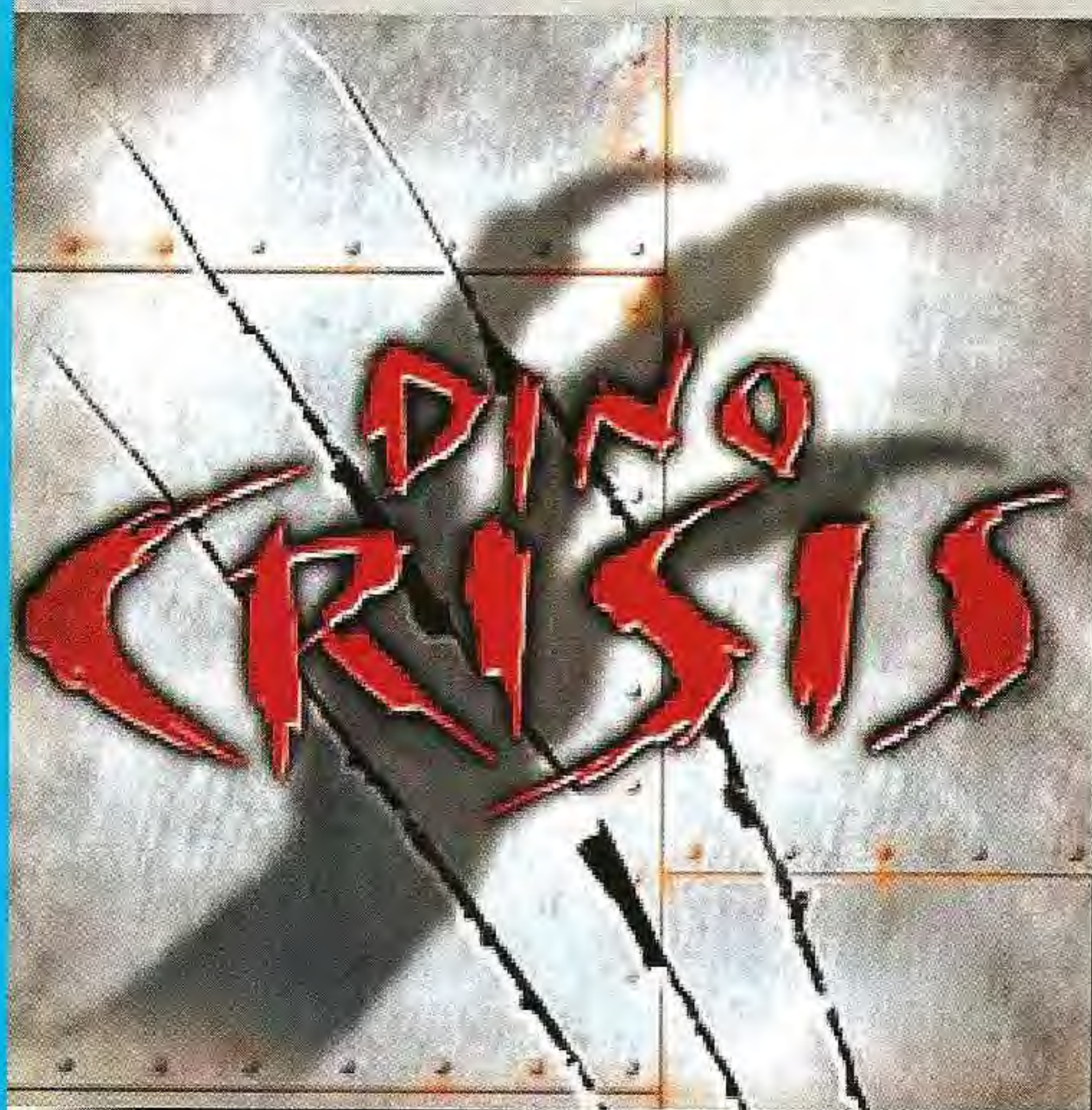
K'shu



DATE TEHNICE

Gen:
Action-adventure
Producător:
Presto Studios
Distribuitor:
Activision
Data lansării:
Ianuarie 2000

Procesor: Pentium 166
Memorie: 32 MB
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFX: Da
Platformă: WIN 95/98
Multiplayer: Da
Joystick: Nu



O experiență
destul de
interesantă,
care ne propune
confruntarea cu
diverși monștri
decizi să
elimine orice
formă de viață
umană.



Din titlul acestui joc s-ar ar înțelege că dinozaurii au intrat în criză. Măcar jumătate din această traducere este adevărată. De ce? Pentru că, deși este vorba cu adevărat de dinozauri, aceștia nu se vor lăsa a deloc înti-

midati în momentul în care tu, plin până-n dinți de arme, vei da buzna în teritoriile lor. Din contră, ei își vor apăra aceste teritorii și vor încerca din răsputeri să elimi-



ce ființă umană care pătrunde aici. Așadar, te așteaptă o serie de aventuri palpitate, în care, pentru a supraviețui, vei fi nevoit să elimini reprezentanții unei specii atât de controversate. Numai să nu vă prindă reprezentanții Green Peace!

Cei împotriva cărora vei fi nevoit să lupți au fost numiți de către producători predatori. Noțiune care ne duce cu gândul la creatura din filmul cu același nume, nicidecum la niște dinozauri. Unii dintre noi, mergând și mai departe cu imaginația, s-ar putea gândi la personajul central al jocului, ca la un Arnold Schwarzenegger de pe micile monitoare. Aiurea! Personajul principal din joc, va fi o reprezentantă a sexului frumos, însă cu abilități care au propulsat-o în forțele militare de elită.

Doctoru' și agentu'

Dino Crisis este produs de

către cei de la **Capcom**, aceeași echipă care a realizat și cele două titluri din seria *Resident Evil*. Așa că, rău nu poate să fie. Intriga din *Dino Crisis* este una interesantă. Unul dintre cei mai cunoscuți savanți ai lumii, Dr. Kirk, dispăre. Una dintre multele sale experiențe s-a sfârșit în mod tragic, printr-un accident, în urma căruia toată lumea îl credea pe acest savant mort.

Dar se pare că nu este așa. Spionii guvernamentali au descoperit că marele om de știință trăiește și lucrează în laboratoare militare secrete, la niște proiecte diabolice, care au ca scop distrugerea omenirii. Astfel, guvernul decide formarea unor echipe care să-l răpească pe Dr. Kirk și să-l readucă în țara de sa.

Într-una dintre aceste echipe te vei găsi și tu, în pielea agenței de tactici speciale, Regina. Indiciile îi conduc pe salvatori spre o insulă artificială misterioasă, numită Ibis, situată pe undeva prin Republica Bolzinia.

În momentul ajungerii pe această insulă, membrii echipei vor descoperi care sunt dușmanii cu care vor avea de luptat, și cât de mici sunt șansele de supraviețuire în lupta cu acești dușmani.

În ciuda tuturor aventurilor prin care va trece personajul principal, și a acțiunii destul de captivante, *Dino Crisis* nu se distinge în mod special la nici un capitol. Din contră, aspectul grafic este destul de ciudat. Chiar dacă jocul se mișcă destul de cursiv, calitatea imaginii lasă de dorit. Poate și din cauză că jocul este proiectat pentru PlayStation, și, doar după apariția pentru acest tip de consolă, va fi scos și pentru PC. Legat tot de acest aspect, trebuie să amintim filmul de prezentare, realizat în același spirit PlayStation, cu o calitate impresionantă, care are menirea de a vă deschide apetitul



pentru vânatoarea de dinozauri.

Care dinozauri...

...au un AI extrem de dezvoltat, se laudă producătorii. Și eu, necredincios, i-am pus să argumenteze. Păi, în primul rând se comportă exact ca niște animale de pradă. Odată ce vânatul, în cazul nostru omul, este prins și nu mai are șanse de scăpare, prădătorul se distrează jucându-se cu acesta, ca pisica cu șoarecele. Dacă sunteți tari cu adevărat, vă puteți juca de-a pisica și șoarecele inversând rolurile, deoarece în momentul în care sunt răniți mai grav, dinozaurii respectivi spală putina. Luați-le urma și nu îi iertați, că nici ei nu ne iartă dacă ne prind. Și ei știu să se ghideze după dărele de sânge și să ne urmărească dacă ne aflăm la ananghie. Așa că cei de la **Capcom**, băieți de salon, ne dau un sfat prietenesc: în momentul în care sunteți răniți, opriți hemoragia. Păcat că nu ne-au dat în press-release-uri și câteva noțiuni de prim ajutor. Adevărul este că mi-au stârnit puțin curiozitatea, și abia aștept să văd cum o să-ți oprești hemoragia în timpul jocului.

Și ca să mai gustăm o mostră de modestie a produ-



cătorilor, iată încă un lucru interesant. Spun ei în materialul lor că, prin *Dino Crisis*, au reușit să atingă același nivel de realism care l-a costat pe Steven Spielberg 70 de milioane de dolari în *Jurassic Park*. Sincer să fiu, nu prea îmi vine să cred, deși nu m-aș supăra deloc să fie așa.

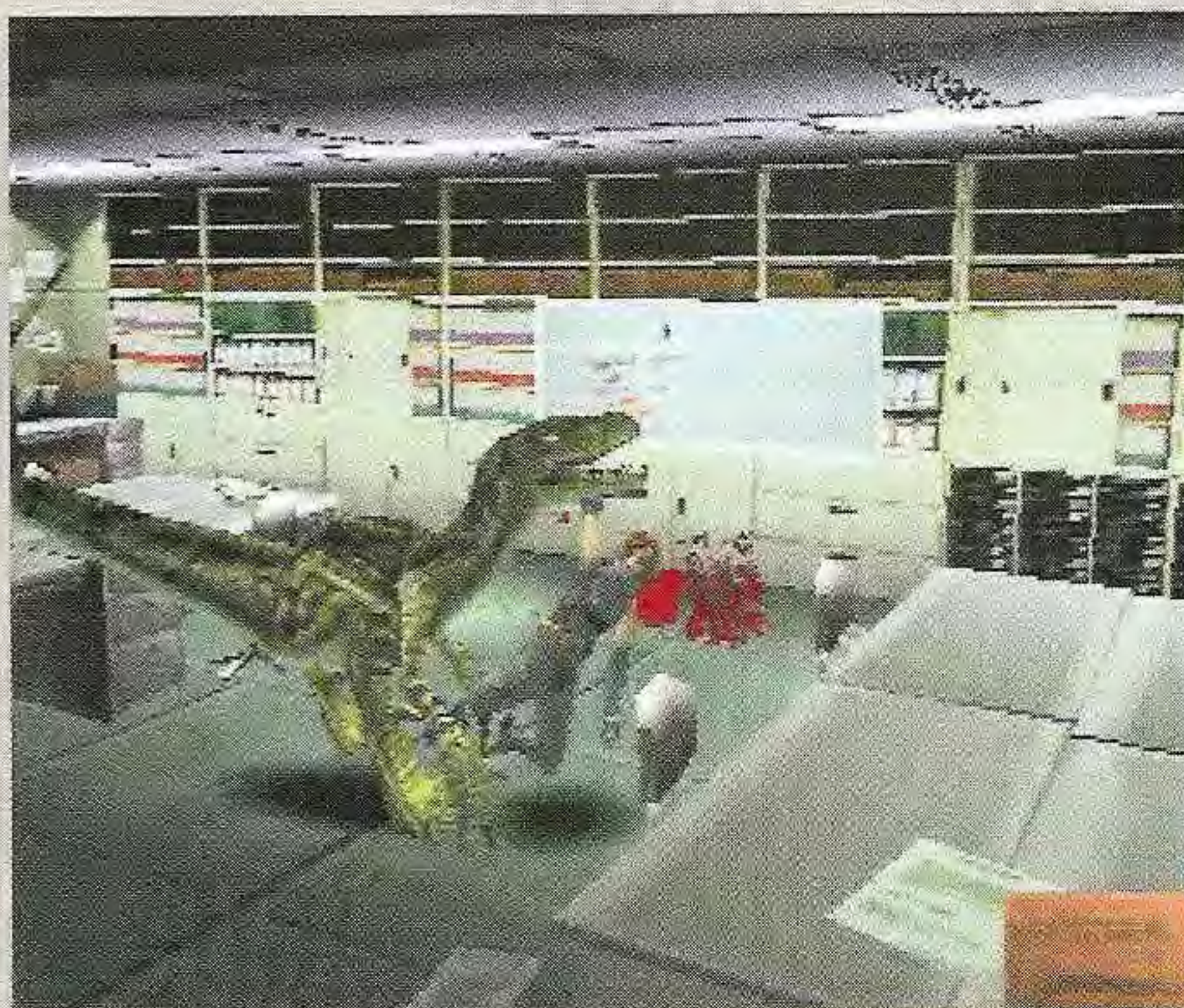
Un lucru destul de inedit în domeniul producțiilor de tip action-shooter este reprezentat de posibilitatea de a urmări jocul și din perspectiva prădătorului. Nu cred că este un spectacol prea plăcut să te vezi mâncat la propriu, dar merită încercată această experiență.

Și-am încălecat pe-o șa...

Încet, încet ne-am apropiat și de sfârșit. Am acoperit în mare parte aspectele jocului, în măsura în care materialele pe care le-am avut la dispoziție ne-au permis acest lucru.

Despre sunete nu prea vorbesc producătorii, motiv pentru care cred că nu vor impresiona în mod extraordinar pe nimeni. Nu ar fi scăpat producătorii ocazia de a lăuda puțin și acest aspect al titlului lor.

Nici despre multiplayer nu se vorbește deloc. Dacă va exista sau nu, vom afla cu alte ocazii. O producție de calibrul acestui gen, este necesar să fie dotată și cu multiplayer. Și cum *Dino Crisis* se vrea o astfel de producție, ar fi necesară introducerea suportului pentru



multiplayer. Vom trăi și vom vedea!

Și vom vedea și dacă vor reuși să impresioneze cu jocul lor la fel de mult pe cât au sperat să impresioneze cu materialul lor promoțional.

Dr. Pepper



DATE TEHNICE

Gen:
Action-adventure
Producător:
Capcom
Distribuitor:
Virgin Interactive
Data lansării:
Decembrie 1999

Procesor: Pentium 200
Memorie: 64 MB
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFX: Da
Platformă: WIN 95/98
Multiplayer: Da
Joystick: Nu

COMMAND & CONQUER RENEGADE™



Confruntarea dintre GDI și NOD nu s-a încheiat, doar că s-au mai schimbat regulile – puțin.

direcție. *Command & Conquer: Renegade* nu este un RTS așa cum mulți ne-am fi așteptat, ci un third-person action. Pentru fanii seriei, alarmați probabil de o dispariție definitivă a RTS-ului C&C, Louis Castle, vicepreședinte Westwood, are

strategie, iar cealaltă de acțiune.

This time is personal

După cum vă spuneam, producătorii s-au gândit că perspectiva de semizeu adop-

Nici nu s-au stins bine ecourile abia apărutului *Tiberian Sun* și întreg mapamondul descoperă, cu mai multă sau mai puțină surpriză, că istoria C & C încă se mai scrie. **Westwood** a anunțat pe 1 septembrie, într-un cadru festiv, că lucrează la un nou joc al seriei care se va numi *Command & Conquer: Renegade* și care este programat pentru lansare în primăvara anului viitor. N-ar fi nimic extraordinar în toate acestea, toate firmele producătoare, atunci când au un succes enorm cu un anumit joc, încearcă să-i

prelungesc viața cu cât mai multe continuări. Dar, din păcate, la acest capitol, **Westwood** nu stă prea strălucit. După două jocuri de excepție, *Dune II* și *Command & Conquer*, au urmat câteva continuări lamentabile: *Dune 2000*, *Red Alert*, *Aftermath* și chiar și *Tiberian Sun* (care, deși este un joc bun și cu o grafică excepțională, nu reușește să se ridice la înălțimea așteptărilor). *Command & Conquer: Renegade* pare să fie ceea ce jocurile mai sus amintite nu au reușit: o urmare de excepție a unui joc legendar. Surpriza vine însă din altă



câteva afirmații menite să-i liniștească. El spunea într-un recent interviu că nu intenționează să renunțe la strategie, ci speculând vastitatea universului C&C, vor să treacă și prin alte genuri de joc. Astfel, de acum încolo vom avea în paralel două linii de dezvoltare *Command & Conquer*-ului, una de

tată până acum în seria *Command & Conquer* este prea îndepărtată și comodă. Astfel încât s-au decis să facă ceva și să ne coboare de acolo de sus în colbul drumului să simțim din plin atmosfera frontului. Au creat un personaj, un super-luptător de comandă fără frică și conștiință, care nu este folosit decât în situațiile extreme, deși acest lucru nu





este agreat de absolut nimeni. Acel personaj ești tu. Războiul dintre GDI și NOD pare să nu se mai sfârșească, anii îndelungați de hărțuială au lăsat urme adânci în ambele tabere și nici una dintre ele nu mai este capabilă să dea lovitură de grație. Într-o izbucnire de orgoliu, mai-marii GDI-ului s-au hotărât să apeleze la tine.

Normal că nu poți refuza o asemenea ofertă, doar ei te-au antrenat până acum. Și tot ei sunt cei care-ți vor oferi arsenalul de care ai nevoie, mă rog atunci când se poate, și te vor și susține din când în când. Dacă tot a venit vorba de arsenal, trebuie să vă spun că este impresionant, ca la orice joc de acest gen. Iar pe deasupra vei mai putea folosi orice vehicul întâlnit până acum în seria Command & Conquer. De la micuțele și rapidele rocket bikuri până la elicopterele de asalt ORCA. Deși este un

mințea la contribuție pentru a avea ceva șanse de reușită. Dacă întâlnești o bază superapărată poți să adopți tactica Quake și să încerci să pătrunzi pe poarta principală cu gunul în mână dreaptă și lansatorul de rachete în stânga. Sau... poți să-ți folosești cerebelul și să le tai sursele de energie. Vei vedea astfel cum capacitatea defensivă a bazei scade considerabil. Sau poți să le distrugi apărarea antiaeriană (SAMM-urile) și atunci GDI își va putea permite să te susțină pe calea aerului. Toate aceste elemente, împreună cu cele care vor mai fi implementate până la lansare, ne atenționează asupra posibilității de a avea o surpriză deosebit de plăcută în primăvara viitoare.

A fost, este și va fi

În acest stadiu de producție este prematur să discutăm de realizările grafice și fonice ale jocului, cu atât mai mult cu cât încă nu am avut la dispoziție un demo. Cu toate acestea, din puținul material vizual pe care l-am obținut, *Command & Conquer: Renegade* a lăsat o impresie mai mult decât plăcută. Nu bag mâna

în foc, dar se pare că și acest ultim joc va folosi tot tehnologia Voxel, ceea ce este o veste foarte bună pentru scumpii noștri compatrioți care nu au avut buzunarul suficient de larg pentru a încăpea în el și un accelerator 3D.

Ah... Multiplayer-ul. Era să uit de el. *Command & Conquer: Renegade* va avea multiplayer (nu știu de ce mai spun

asta, la ora actuală puține jocuri neavând implementată această opțiune), multiplayer care se va bucura și de prezența unor moduri de joc inedite, cum ar fi „Capture Dr. Moebius”. Nu săriți pe mine, că nu am de gând să vă spun nimic mai mult, este mult mai plăcut să descoperiți singuri despre ce este vorba. **Westwood** va găzdui acest joc și pe serverul propriu, Westwood Online, aviz amatorilor și celor care-și permit.

Nu are rost să mai lungesc vorba. *Command & Conquer: Renegade* promite multe, se pare că s-a învățat ceva din precedentele experiențe (vezi *Dune 2000* și *Tiberian Sun*) și s-a renunțat la campania publicitară agresivă practică. Și am păstrat pentru final una bucată veste bună: *Command & Conquer: Renegade* va fi și el parțial localizat, adică vom avea cutia și manualul traduse în limba română.

Claude



DATE TEHNICE

Gen:
Action
Producător:
Westwood Studios
Distribuitor:
Electronic Arts
Ofertant:
Best Computers
Tel: 01-3147698
Fax: 01-3147699
Data lansării:
Primăvara anului 2000

Procesor: Pentium 200
Memorie: 32 MB
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFX: Nu
Platformă: WIN 95
Multiplayer: Nu
Joystick: Da



action pur, în joc veți întâlni și ceva elemente de strategie. Nu este genul în care te arunci cu capul înainte și câte o armă în fiecare mână. Din contră, ești de unul singur și trebuie să-ți pui

Atlantis II



Aventurile din Atlantis continuă, așa că...rămâneți pe frecvența LEVEL pentru a afla ce vă așteaptă.

Nu știu dacă vă dați seama, dar cele mai grele articole pe care trebuie să le scrie un redactor Level sunt cele de la rubrica de Preview și First Look. Asta pentru că se cunosc foarte puține lucruri despre un astfel de joc, fapt ce îngreunează destul de mult misiunea noastră de a vă spune câte ceva despre titlul în cauză. Ba...mai mult, colac peste pupăză toate casele producătoare de jocuri își laudă produsele (va fi mai bine... sau grafica este mult mai reușită...), și când colo foarte multe dintre acestea nu se apropie de calitatea trâmbițată în materialele de promotion. În această situație cred că soluția optimă ar fi aceea de a combina ceea ce vedem (mă refer la poze și jocuri demo) cu ceea ce citim și auzim despre un joc.

Iată că cei de la Cryo ne pregătesc o continuare a unui

joc de aventură care a cunoscut un mare succes în anii care au trecut pe teritoriul continentului european, mai precis în afara granițelor noastre. Din păcate, în țara noastră, acest titlu nu este prea cunoscut, dar asta nu înseamnă că este vorba despre un joc slab. Stephane Resson de la Cryo afirmă: „Ne-am decis să realizăm Atlantis II în momentul în care am știut că avem ceva de spus referitor la jocurile de aventură care se bazează pe povești solide și o intrigă interesantă.”

Trebuie să vă spun că acest prim titlu *Atlantis: The Lost Tales* realizat în laboratoarele Cryo din Franța nu a cunoscut același succes și în

Statele Unite ale Americii. Asta pentru că, în general, jocurile pe calculator se vând în funcție de numărul de amatori ai genului respectiv și de cât de multă vervă se face în jurul unui joc în presa de specialitate. O problemă despre care nu este cazul să discutăm acum.

Unde și...când?

Poveștile despre acea civilizație pierdută a Atlantidei au fost (și mai sunt) deosebit de fascinante. Însă a sosit timpul să ne îndreptăm privirile către un nou *Atlantis* (revizuit și total schimbat)

unde vom întâlni alte aventuri și puzzle-uri, pe care va trebui să le descifrăm cu mințile noastre ascuțite de gameri.

În comparație cu titlul original, *Atlantis II* va fi îmbunătățit din toate punctele de vedere. Vă spuneam mai sus că vom avea posibilitatea de a dezlega noi mistere care mai de care mai interesante. Ei bine, pe lângă faptul că vor fi noi și interesante, acestea vor fi în număr mai mare în comparație cu versiunea anterioară (unde erau doar 10), mai precis 18 puzzle-uri strâns legate de povestea jocului. Că tot veni vorba despre povestea jocului, haideti să vă spun și câteva cuvinte despre aceasta.

În *Atlantis II* veți juca rolul urmașului lui Seth, eroul din versiunea anterioară care reușise să salveze această lume de la dispariție. Se pare că de data aceasta este vorba despre o dispută (care durează de mii de ani) între două mari puteri,





Light și Darkness, pentru supremația asupra supernovei Crab. Rolul eroului nostru va fi acela de a lupta alături de forțele Luminii care se pare că au început să fie îngenucheate de către cei care luptă de partea Întunericului. Intriga din *Atlantis II* ne va purta prin locuri în care unii dintre noi nici în visele noastre cele mai frumoase nu am fost: Tibet, Irlanda, China, Yucatan și un loc cu rezonanțe mitice numit Shambhala. Misiunile din joc ne vor pune față în față cu tot felul de capcane și de



creaturi ciudate (cum ar fi Șarpele cu Pene), care ne așteaptă în întuneric pentru a ne lovi atunci când ne așteptăm mai puțin.

Spre deosebire de unele din puzzle-urile din versiunea anterioară, de data aceasta nu vom mai fi presați de timp. Asta înseamnă că vom juca mult mai relaxați, fapt care ne va ajuta să fim mai concentrați și să punem cap la cap indiciile pe care le descoperim pe parcursul călătoriilor noastre.

Aventura și...

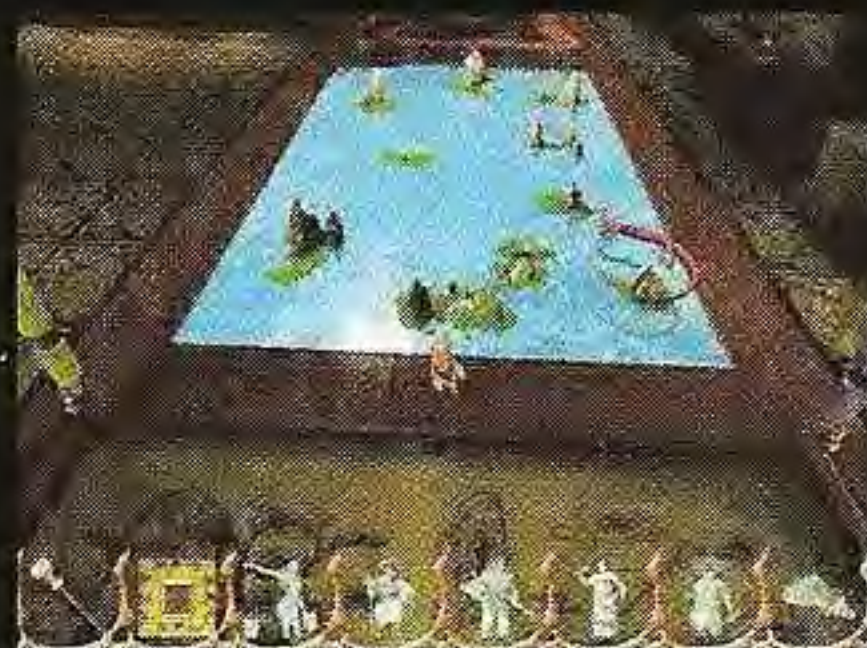
Din punct de vedere tehnic, *Atlantis II* aduce o nouă



generație de tehnologie Omni 3D, care ne oferă o viziune panoramică de 360 de grade a acțiunii la o rezoluție de 800x600 (mult mai bună decât la prima versiune unde se mergea până la 640x480).

Probabil că există printre voi un număr apreciabil de gameri care au jucat titlul anterior. Tocmai de aceea cred că aceștia sunt cei mai în măsură să critice sau să laude această continuare a *Atlantis*-ului. Oricum, o părere obiectivă ne putem forma abia după ce vom juca *Atlantis II* pentru că mi se pare normal să nu ne mulțumim cu ce ne spun realizatorii jocului. Dar eu sunt convins că ați auzit cuvintele acestea de multe ori până acum, așa că... mai bine stăm de vorbă mai încolo, după ce vă jucați, O.K.?

În altă ordine de idei, mai trebuie menționat că *Atlantis II*



este recomandat gamerilor fani ai genului puzzle, pentru că s-ar putea ca celorlalți să li se pară puțin prea monoton.



Oricum, vom trăi și vom vedea ce va fi. Să auzim numai bine!!!

Wild Snake



DATE TEHNICE

Gen:
Adventure
Producător:
Cryo Interactive Entertainment
Distribuitor:
Cryo Interactive Entertainment
Data lansării:
Iarna anului 2000

Procesor:
Pentium 200, 32 MB
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFX: Da
Platformă: WIN 95/98
Network: Nu
Joystick: Nu





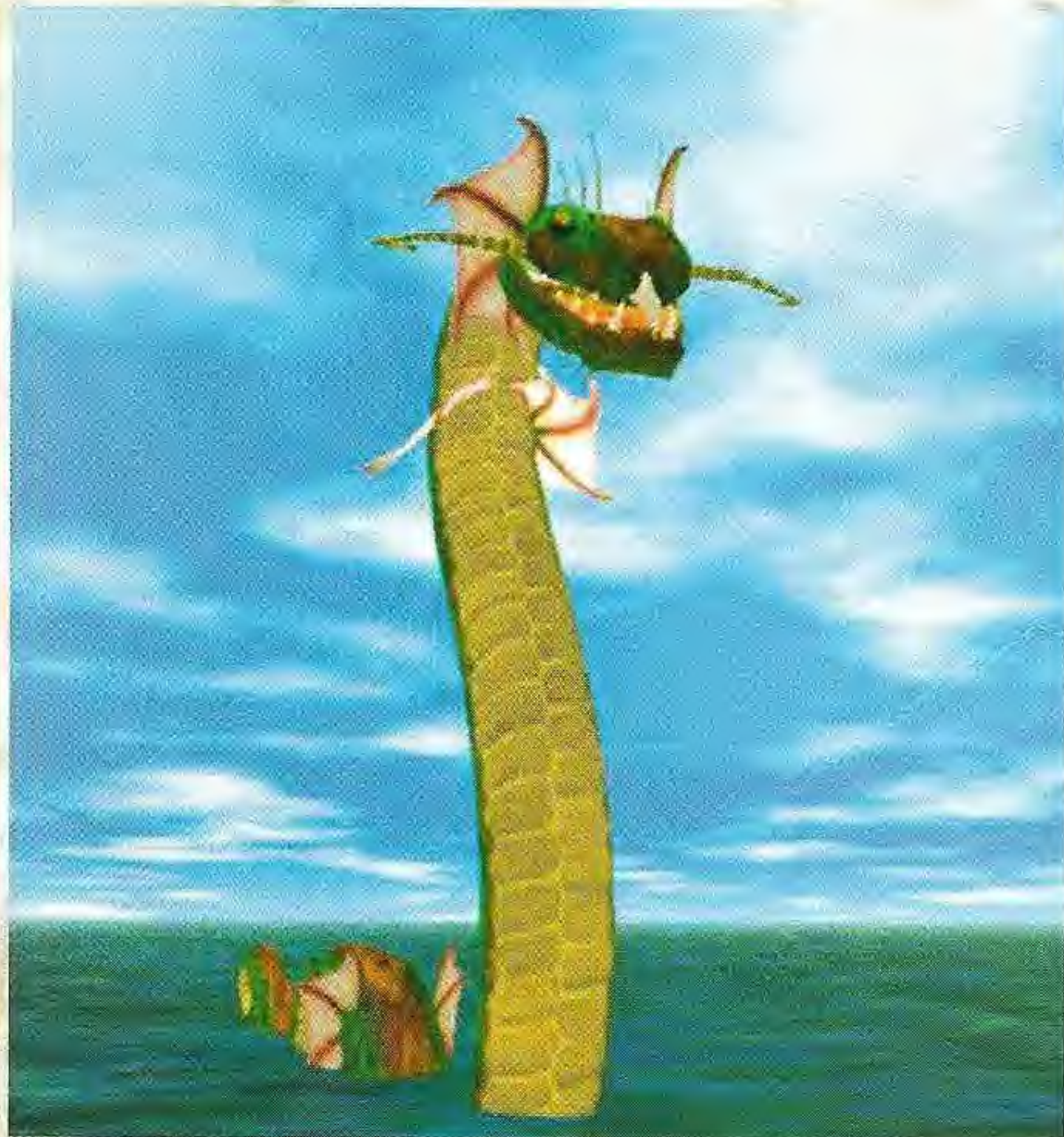
Aproape trei secole de legende, povestiri, cărți și filme ne-au creat o imagine a piratului deosebit de pitorească. O figură dârză, bătaioasă cu un picior de lemn, un cârlig în loc de mână, plasturele de pe ochi și nelipsitul papagal. Corsarul aproape că a ajuns la același nivel de fantastic cu vampirii și vrăjitoarele. Într-atât de aproape, încât unii au și uitat că ei au existat în realitate, iar faima lor de bărbați viteji, marinari înnașcuți, băutori de rom și-au câștigat-o acolo în largul mărilor și oceanelor. Limbajul lor colorat, violența și cruzimea lor sunt memorabile, iar imaginea pe care ne-a lăsat-o Căpitanul Hook este departe de adevăr. Captain Kidd, Captain Blackbeard, Sir Francisc Drake sau Anne Bonny sunt figuri legendare care au împrăștiat teroarea pe

oceanele planetare.

Jocurile de calculator nu au ocolit nici ele această lume plină de necunoscut și de pericole a piratilor. Numai anul acesta au apărut o mulțime de astfel de produse dedicate acestor lupi de mare (*Redguard*, *Corsairs*, *Cutthroats*). Vecinii noștri roșii de pe Volga încearcă să ne ofere această lume la adevărata ei dimensiune. **Akella**, firma producătoare, s-a decis să realizeze un action/RPG ce va fi lansat în două variante una single și una on line, joc în care vom intra în pielea unui tânăr corsar care va trebui să-și croiască un drum în această lume grea și, bineînțeles, să adune cât mai multe bogății.

Toate pânzele sus

În 1499, spaniolul Alonzo Ojeda de Quena descoperă în



Sea Dogs

„Sixteen men on a dead man's chest ,
Yo ho ho and a bottle of rum”

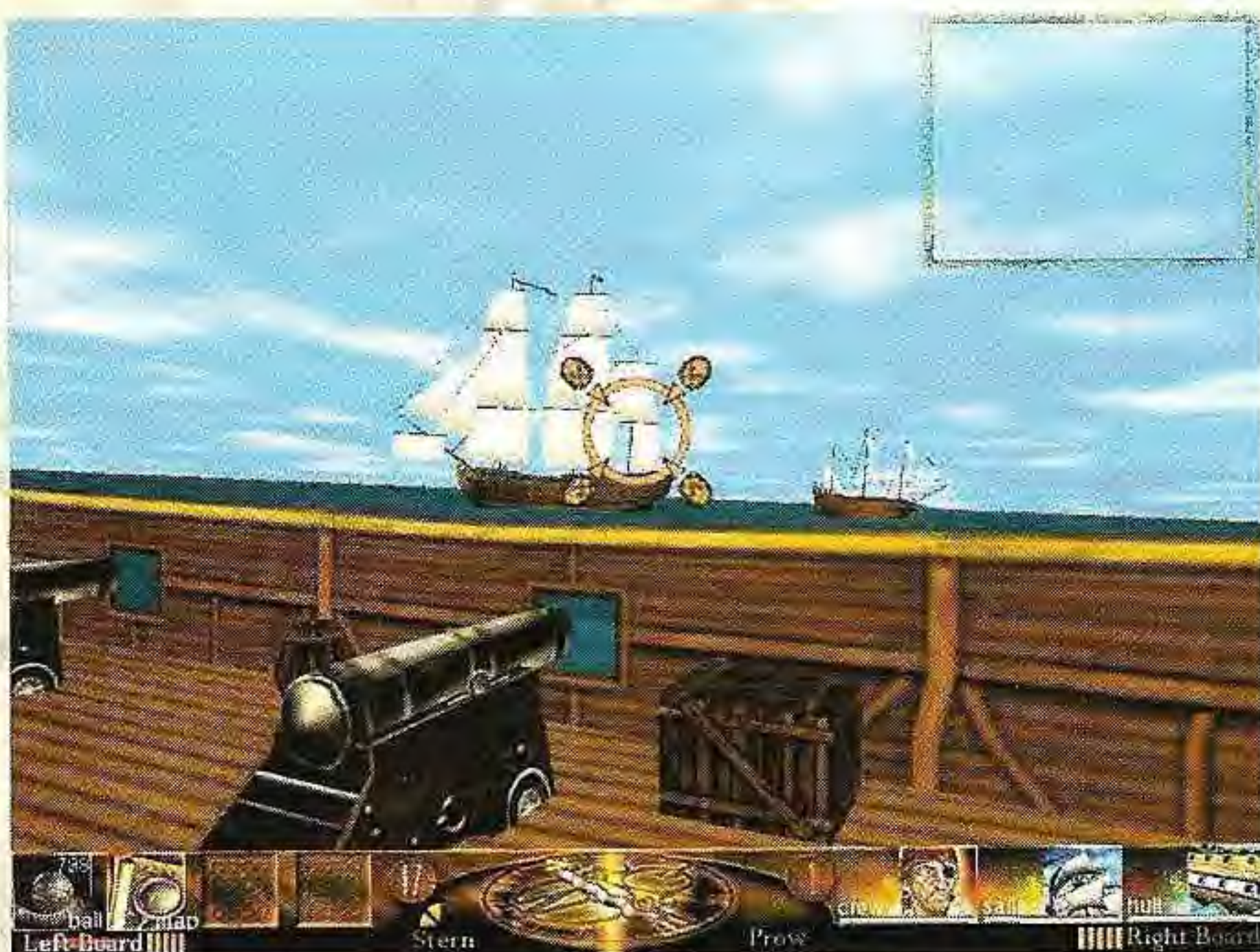
Atlantic aproape de coastele Americii un arhipelag. Imediat l-a însemnat pe hartă ca o nouă colonie spaniolă. Alte două mari puteri europene (Anglia și Franța) și-au arătat interesul pentru această zonă. A trebuit să treacă aproape un secol pentru ca spaniolii să realizeze imensul potențial economic al acestor insule, și astfel un război nedeclarat a început în largul coastelor arhipelagului. Noile

la un moment dat, să renunțe la protecția acesteia și să încerce să înființeze un nou stat. Spre deosebire de restul jocurilor aparținând acestui gen, jucătorului i se oferă libertate deplină, se descurcă așa cum îl taie capul. Vor exista și unele questuri minore, singurul lor rol fiind acela de a-i oferi căpitanului un mod de a-și umple cuferele sau de a găsi vreun artefact.



bogății și explozia economică au atras alături de comercianți și pe temuții pirai. Ba, mai mult, ei au reușit să pună stăpânire pe una din insule, instaurând acolo un fel de cartier general sau un refugiu. În jurul anului 1630 își face apariția în această lume un tânăr pirat (jucătorul), un tânăr dornic să se remarce și nu în ultimul rând să se îmbogățească. Cum la început e greu să te descurci, te vei bucura de tutela uneia dintre aceste mari puteri europene implicate, care, deși oficial sunt împotriva pirateriei, nu ezită să-i ajute dacă li se oferă garanția securității navelor proprii. Depinde acum numai de el, să rămână loial și să cucerească întreg arhipelagul pentru respectiva națiune sau,

Lumea în care se desfășoară acțiunea are o viață proprie, dictată de situația economică și militară a momentului. Nave comerciale străbat mările, în timp ce fregate aparținând amiralității patrulează coastele în vederea curățării zonei de către cei mai nemiloși paraziți, piraii. În funcție de necesitățile economice ale fiecărui oraș, de prețuri și de siguranța traseelor, căpitanii navelor comerciale vor alege ruta cea mai profitabilă. Să știi când, cine și pe unde trece devine vital, de aceea comoara cea mai de preț în *Sea Dogs* este informația și nu prada obținută. Odată informația obținută, trebuie să-ți pui la contribuție calitățile militare și să-ți conduci echipajul către



victorie. Poți scufunda navele, le poți captura, poți chiar să iei prizonieri, iar dacă printre aceștia se află personaje importante, poți cere fără scrupule recompense. Iar autoritățile ar face bine să se miște rapid, fiindcă altfel ostacii vor ajunge la capătul scândurii. Pentru marinarii cei mai neînfricați, marea poate ascunde primejdii nebănuite. Dacă te aventurezi în anumite zone, s-ar putea să întâlnești niște opo-
nenți foarte diferiți de gre-
oaiele nave ale flotei europene.

Dead men tell no tales, matey! „Blackbeard”

În afară de scurtele momente de răgaz, când ancorat în câte vreun port te ocupi de aprovizionare sau tragi o vizită scurtă pe la cârciumă, viața ta de pirat va fi un șir nesfârșit de lupte. De vreme ce bătăliile navale au asemenea importanță, nu trebuie să ne mire atenția acordată acestui subiect de către producători. În primul rând, navele sunt construite după modele reale și se și comportă ca atare. Marea

este unul dintre cele mai imprevizibile medii. Au trebuit luate în calcul nenumărate elemente ca: direcția și forța vântului, curenții marini, calitățile navei. Tacticile de luptă din acea epocă diferă mult de cele actuale. Erau anii de glorie ai corăbiilor cu pânze și de aceea vântul juca un rol primordial în timpul luptelor. Căpitanul care reușește să prindă vântul în spate are un avantaj imens datorat mobilității ridicate. Mai adăugați la toate acestea experiența echipajului, mobilitatea acestuia, inteligența căpitanilor, timpii de reîncărcare, mobilitatea navelor, numărul și poziționarea tunurilor și vă dați seama cât de grea era viața de marinar pe atunci. Interesant este faptul că Akella a reușit să implementeze toate aceste amănunte în *Sea Dogs*. Deci, dacă vă așteptați la un voiaj de plăcere, puteți să uitați. Mai bine începeți să vă faceți listele cu tot ce aveți nevoie, de la mâncare până la diversele tipuri de proiectile, pentru ca nu cumva să fiți luați pe nepregătite. Marea nu iartă!



Uitasem să spun că și tipul proiectilelor contează enorm în strategia abordată în timpul luptelor, ca și intențiile tale viitoare în legătură cu respectiva navă. Dacă vrei să o scufunzi, atunci e mai bine să stai la distanță și să-ți descarci tunurile cu toată forța înspre adversar. Dacă vrei să o capturezi, primul lucru de făcut ar fi să-i reduci mobilitatea, deci sfășie-i pânzele. Odată încetinită nava, te poți apropia

de ea pentru a încerca un abordaj, dar nu înainte de a mai trimite câteva salve în direcția corăbiei, pentru a te asigura că în momentul în care ajungi în apropierea ei comitetul de primire nu va fi foarte numeros.

V-am trezit atenția? Foarte bine, deoarece în curând va începe beta testul pentru versiunea on line, ce se pare va avea câteva particularități și voi reveni atunci cu alte amănunte.

Claude



DATE TEHNICE

Gen:
Action/RPG
Producător:
Akella
Distribuitor:
Akella
Data lansării:
Iarna anului 2000

Procesor:
Pentium 200, 32 MB
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFX: Da
Platformă: WIN 95
Network: Da
Joystick: Nu



Dominion Wars

Acțiune și suspans caracteristice unui joc inspirat din celebra serie Star Trek. Să ne oprim puțin asupra acestuia.

In momentul în care romanele lui Gene Roddenberry au continuat cu Deep Space Nine, și la fel s-a întâmplat și cu seria de televiziune, mulți dintre fani se așteptau ca și jocurile de calculator să trateze cu atenție acest nou capitol Star Trek. Dar acest lucru nu s-a întâmplat. Nu puține au fost vocile care au afirmat că Deep Space Nine nu a fost tratat cum se cuvine. Despre un nou film nu se mai pune problema, cartea fusese citită și răscită de fani, și se părea că totul a fost dat uitării. Dar nu a fost să fie așa. Editura gigant Simon & Schuster, cea care a publicat cărțile cunoscutului autor de science fiction, a îndrăznit să facă un pas în față, motiv pentru care merită laudele gamerilor. Ei au înființat propria lor casă de jocuri, numită Simon & Schuster Interactive, și, după ce au obținut licențele corespunzătoare,

s-au apucat să lucreze, în colaborare cu alte firme, la mai multe titluri inspirate din cărțile lor. Printre acestea, două producții inspirate din Deep Space Nine, care vor face deliciul fanilor înrațiți Star Trek, și care poate că îi vor bucura și pe butonatorii de pretutindeni.

La treabă

Prima dintre aceste producții se va numi Deep Space Nine: The Fallen, și deja se află într-un stadiu avansat de dezvoltare. Fanii au putut testa un demo al acestui titlu. Cea de-a doua producție se va numi Dominion Wars, și foarte puține lucruri au fost făcute publice despre ea. Dar ne-am băgat și noi nasul și am reușit să aflăm câteva detalii interesante despre acest joc.

Este vorba despre un real-time care ne propune lupte tactice între diverse rase din

Univers. Se pare că până la urmă producătorul acestui titlu va fi Gizmo Industries, o firmă nouă, alcătuită însă din persoane cu o largă experiență în domeniul producerii jocurilor pentru calculator. Vorbind despre Dominion Wars, președintele acestei firme spunea că jocul este un fel de Myth în spațiu. Ca în orice real-time strategy, vei avea de strâns resurse, pe care va trebui să le administrezi apoi cât mai economic cu putință, pentru a te dezvolta rapid. Va trebui să construiești diverse structuri, iar într-un sfârșit vei porni la lupta decisivă pentru soarta civilizației tale.

Turnul lui Babel

Și dacă tot am vorbit despre civilizațiile din joc, trebuie să spunem că numărul acestora este impresionant. Însă numai patru dintre acestea vor putea fi controlate de către

gamer. Acestea sunt Federation, Klingon, Cardassian, și Jem'Hadar. Fiecare dintre aceste rase vor fi caracterizate de abilități și slăbiciuni proprii. Chiar și navele fiecărei rase vor avea caracteristici diferite, atât defensive cât și ofensive.

Vei putea controla un număr limitat de nave, și pentru fiecare dintre acestea va trebui să iei decizii separate. De aceea poți alege un căpitan pentru fiecare navă a flotei tale, care, dotat cu un AI destul de bun (așa afirmă producătorii), va lua unele decizii în locul tău. Atât navele cât și căpitani vor putea fi obținuți la un anumit punctaj, care la rândul lui va depinde de resursele adunate.

Și dacă am vorbit despre nave, să mai spunem că pe parcursul jocului acestea vor putea fi upgrdate pentru a face mai bine față celor inamice. Același lucru se va întâmpla și cu armele de la bordul navelor. Pentru o cât mai bună comportare în timpul unei misiuni, vom avea la bordul navei și o serie de instrumente care ne vor ușura anumite sarcini, ca navigarea prin spațiu cosmic, observarea stării navei respective sau detectarea navelor inamice.

Misiunile jocului vor avea obiective variate, care vor elimina posibilitatea apariției monotoniei. Astfel că pentru fanii seriei Star Trek, chiar și cei care nu sunt pasionați de jocurile de calculator, Dominion Wars va fi o experiență captivantă, care îi va ține zile în șir în fața monitoarelor. Cel puțin asta reiese din afirmațiile celor de la Gizmo Industries, și noi sperăm că așa va fi.

Esența

Despre Dominion Wars ar mai fi multe de spus. Dar, deo-





camdată, stadiul în care se află acest joc nu ne permite acest lucru. Mai putem vorbi despre anumite aspecte ale jocului, cum ar fi grafica sau sunetele.

Grafica este unul dintre aspectele la care producătorii au lucrat destul de mult. Acest lucru, afirmă aceștia, se va reflecta asupra calității acesteia. Vom avea parte de tot felul de efecte caracteristice spațiului cosmic, de o atmosferă transparentă, dar în care se vor putea observa tot felul

de fenomene meteorologice. Exploziile vor fi capul de afiș, atât din punct de vedere grafic, cât și al sunetului. Că doar vorbim despre un joc de război, nu?

Planetele vor fi foarte bine realizate grafic, astfel încât vom avea senzația că ne aflăm la un observator astronomic și le urmărim printr-un telescop. Aici o să le dau crezare realizatorilor jocului, cel puțin până în momentul apariției acestuia. De asemenea, navele din flota ta sau din cea a inamicului vor

fi destul de bine realizate grafic.

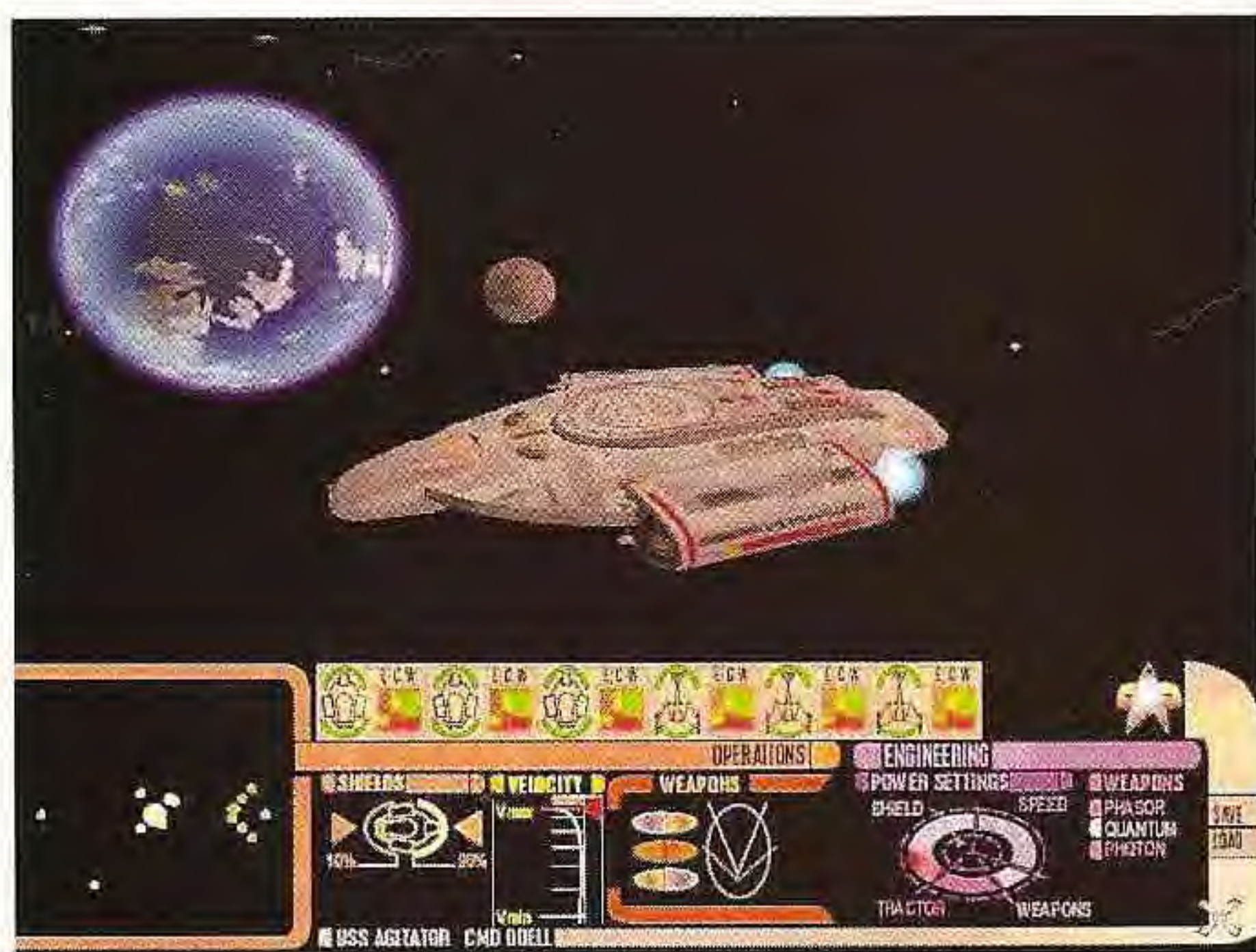
Sunetele din producția celor de la **Gizmo Industries** sunt pe măsura graficii. Cu o placă de sunet mai bunicică, și cu niște boxe mai de treabă, poți face ravagii în rândul vecinilor. Vom avea parte de explozii, bubuituri, și alte asemenea zgomote, pe care le întâlnim și în alte producții ale genului. Un rol destul de important în amplificarea senzației pe care ți-o oferă acest RTS, a cărui acțiune se petrece în spațiul cosmic, o va avea fundalul sonor al jocului. Și motoarele navelor vor avea un zgomot caracteristic, care va completa coloana sonoră.

În cazul în care jocul vă va capta atenția, veți avea la

dispoziție și un suport pentru multiplayer. Așa că ne va aștepta o perioadă de confruntări cu prietenii din bloc sau cu gamerii din lumea întreagă. Deocamdată, producătorii au gândit acest suport pentru maxim 4 gameri, dar pot interveni schimbări.

Cred că am reușit să vă stărnesc curiozitatea, și că veți arunca măcar o privire asupra lui *Dominion Wars*, în momentul în care acesta va apărea pe piață. Mai avem noi puțin de așteptat, cam până la începutul anului viitor, dar avem cu ce să ne ocupăm timpul. Doar știm cu toții că un gamer adevărat nu are voie să aibă timp liber.

Dr. Pepper



DATE TEHNICE

Gen:
RTS
Producător:
Gizmo Industries
Distribuitor:
Simon&Schuster Interactive
Data lansării:
Începutul anului 2000

Procesor:
Pentium II, 32 MB
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFX: Da
Platformă: WIN 95
Network: Da
Joystick: Nu



Need for Speed: Motor City

Nevoia de viteză face ravagii printre tinerii „piloți” ai șoselelor noastre. Și... asta v-o spune unul dintre cei mai înrăiți și îndemânatici „tineri piloți ai șoselelor noastre”.

Când m-am hotărât să scriu câteva rânduri despre acest nou *Need for Speed*, m-am gândit să fac un articol trăsnet care să reflecte calitatea jocului și admirația mea pentru acesta. Asta pentru că este vorba despre o altă versiune a unui titlu consacrat și deosebit de apreciat de tagma gamerilor (profesioniști ai șoselelor virtuale), dar și pentru că cel care semnează jos (adică Wild Snake) este un mare fan al jocurilor în care există ceva care să aibă patru roți și un m.a.i. (motor cu ardere internă).

Oricum, cred că mulți dintre voi cunosc realizările anterioare din seria *Need for*

Speed a celor de la **Electronic Arts**. Sigur vă amintiți că nu cu mult timp în urmă am avut plăcerea să jucăm ultimul titlu al seriei *NFS: Road Challenge* sau *High Stakes*. O simfonie „în LA minor” de mașini ultimul răcnet sub capotele cărora se află adevărate uzine producătoare de putere. Puterea produsă de aceste motoare pose-soare ale unui număr considerabil de „căluți putere” este transformată în viteze uluitoare, care pot ajunge până la valori de peste 300 de km/h. Acest lucru face ca nivelul campionatelor auto să fie din ce în ce mai ridicat crescând astfel spectaculozitatea acestui sport cu motor.



Frumusețe și fiabilitate

De data aceasta, lucrurile stau puțin altfel în ceea ce privește mașinile cu care vom concura. Ei bine, este vorba despre niște modele old-time, care pur și simplu ne vor încânta privirile. Întotdeauna cei de la **Electronic Arts** ne-au prezentat niște mașini deosebit de bine realizate din punct de vedere grafic, însă de data aceasta (cel puțin așa reiese din screenshot-uri) s-au întrecut pe ei înșiși. Ce spuneți?

De-a dreptul ironic este faptul că în loc să ne pregătească un joc în care să întâlnim niște exemplare ale viitorului cu tot felul de „brizbrizuri și dichisuri” extraordinare care să se conducă singure, în timp ce noi savurăm o țigară tacticoși la volan, cei de la

Electronic Arts au optat pentru o variantă cu autoturisme clasice. Dar eu sunt convins că aceia dintre voi care doresc să aibă parte de o experiență unică la bordul unui autoturism consacrat nu ar fi fost mulțumiți cu un astfel de joc. Tocmai de aceea cred că inițiativa celor de la **Electronic Arts** este binevenită. Este vorba, dacă vreți





să o numim așa, de o întoarcere în timp, o vreme în care s-au construit modele clasice de o rară frumusețe.

Electronic Arts a încercat să reproducă în *Need for Speed: Motor City* atmosfera anilor '50, atmosferă pe care am întâlnit-o și în *The Grease*, film în care a jucat și binecunoscutul actor John Travolta. În acele vremuri, tinerii își petreceau marea majoritate a timpului liber la volan plimbându-se ore în șir cu prietenii din „gașca” lor. Este clar faptul că nu este ușor să realizezi așa ceva (și...nu știu în ce măsură i-a reușit acest lucru firmei **Electronic Arts**), dar este clar faptul că vom putea conduce un Ford Thunderbird sau un Corvette mai bătrân decât părinții noștri, însă care își face pe deplin datoria. Se poate spune că aceste modele vechi se comportă chiar mai bine decât multe mașini care rulează pe șoselele patriei noastre printre care aleargă iute și sprintara mult-iubită noastră Dacie. Apropos. Oare când o să vedem un joc, cu mașini bineînțelese, în care să putem concura și cu un model autohton. Răspuns: ?!?!... ha ha ha!!!

Mașini, lumini...

Ceea ce vom vedea, în afară de mașinile de epocă,

anume cadrul în care au loc cursele, accentuează și mai mult tendința realizatorilor de a crea un joc care să ne ducă „virtual” înapoi în timp. Este vorba despre acea vreme în care în America, cromul și panourile cu neone au cunoscut o perioadă de vârf, iar fetele frumoase (care parcă ar fi coborât din *The Grease*) de pe marginea străzii râdeau și flirtau cu băieții care se plimbau cu mașini decapotabile.

Veți avea posibilitatea ca împreună cu old-timer-ul vostru să explorați împrejurimile din *Motor City*. Puteți face acest lucru în viteză sau „piano” (ca și cum ați fi cu iubita la plimbare) pentru a putea admira în tihnă peisajele. Puteți chiar să opriți și să discutați cu ceilalți „șoferi” despre mașini sau despre „fetițe”. De asemenea, vă puteți vinde mașina pentru a vă cumpăra una mai performantă. Asta cu condiția să câștigați câteva curse și implicit ceva bani. Puteți alerga pentru bani sau puteți participa la un campionat la sfârșitul căruia veți primi o sumă frumoasă de „verzișori” plus titlul de campion (în caz că ieșiți pe primul loc).

Din câte v-am spus până acum, cred că vă este destul de clar că vom avea de-a face cu un alt fel de *Need for Speed*. Nu știu cât de mare succes va

avea acest nou titlu, dar știu că abia aștept să-l joc pentru simplul motiv că am jucat (la sânge) și celelalte versiuni și sunt curios cum va fi aceasta. Da... recunosc sunt NFSo-maniac, dar mă mândresc. Și... să știți că nu am de gând să mă tratez, pentru că îmi place să fiu așa. Dacă mai sunt NFSo-maniaci printre voi căutați-mă să stăm de vorbă... pe pistă. Asta în cazul în care nu conduceți ca un pensionar

și doar, subliniez DOAR, dacă aveți curaj să îl înfrunțați pe Sâsâitoru' Snake. Aștept!!!

Wild Snake



DATE TEHNICE

Gen:
Simulator auto
Producător:
Electronic Arts
Distribuitor:
Best Computers
Tel: 01-3147698
Fax: 01-3147699
Data lansării:
Iarna anului 1999

Procesor:
Pentium II, 64 MB
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFX: Da
Platformă: WIN 95
Network: Da
Joystick: Da

Gothic

Într-un univers medieval fantastic, în care pericolele te pasc la tot pasul, destinul tău va fi exact cum ți-l croiești.

Iată că un succes din ce în ce mai mare în rândul gamerilor îl înregistrează RPG-urile. Sesizând acest lucru, casele de jocuri pregătesc o mulțime de titluri din această categorie. Asta ca nu cumva să rămână colegul nostru K'shu fără material pentru walkthrough. Și cum ce e prea mult strică, producătorii de astfel de jocuri s-au simțit nevoiți să aducă elemente noi, care să schimbe aspectul creațiilor proprii, și să le ridice în topul preferințelor gamerilor. Este și cazul germanilor de la **Piranha Bytes**, care prin noul lor titlu, care se va numi *Gothic*, speră să aducă o serie de elemente cu totul și cu totul noi în acest domeniu.

O lume mizeră

Hai să vedem, foarte rapid, cam cum arată universul în care se va desfășura acțiunea din *Gothic*. Se făcea că era

o catedrală imensă. Una în stil gotic, bineînțeles. Atât de uriașă era această catedrală, încât în interiorul ei fuseseră construite alte clădiri. O putere magică pusese stăpânire pe acest dom, motiv pentru care toate ființele care intrau aici, nu mai puteau ieși niciodată. De aceea era folosit pe post de închisoare, care adăpostea tot felul de indivizi, care de care mai periculoși, și de monștri înspăimântători. Se formaseră tot felul de bande, care își disputau supremația. În interiorul acestei catedrale se găsea o mină de aur, în care munceau condamnații. Aurul era trimis în exterior pentru a fi schimbat cu hrana atât de necesară. Cei din interiorul catedralei erau dornici să evadeze, în timp ce persoanele din exterior se temeau de acest lucru.

Jocul îl va pune pe gamer în pielea unuia dintre prizonierii din mina de aur. Va trebui să lupți pentru a deveni



cunoscut, și chiar să evadezi. Cei de la **Piranha Bytes** nu au creat anumite misiuni sau scopuri precise, deși se pare că scopul final al jocului este evadarea din această temniță. Vei acționa liber și cum vei crede de cuviință. Dar fiecare acțiune de-a ta va avea consecințe asupra mediului înconjurător, și mai ales asupra celorlalte personaje. Asta datorită AI-ului extrem de ridicat pe care susțin producătorii că au reușit să-l creeze. Referindu-se la acesta, unul dintre producătorii jocului, Tom Putzki, declara: „*Acest univers trăiește! Peste 200 de personaje și monștri sunt dotați cu o memorie proprie. Aceștia își trăiesc propria viață, într-o rutină zilnică, până în momentul în care intervine jucătorul. Formează alianțe, prietenii și grupuri de influență. Comunică unii cu alții. Ucide un personaj dintr-o bandă, și imediat vei fi vânat de camarazii acestuia, în timp ce rivalii vor dori să te atragă de partea lor. Impune-te*

și vei deveni respectat.

Atât de complex va fi AI-ul personajelor, încât dacă vei lua jocul de la capăt, lucrurile vor fi total diferite de ceea ce s-a întâmplat prima dată.”

Trebuie să recunoaștem că sună extrem de atractiv. Dacă cei de la **Piranha Bytes** au reușit cu adevărat acest lucru, vom avea parte de un joc inovator, care va fi apreciat de mulți gameri. Până în momentul apariției, nu putem decât să sperăm că nu au fost doar vorbe-n vânt, cum s-a întâmplat de atâtea ori în lumea jocurilor.

Personaje

Vom întâlni de-a lungul jocului tot soiul de personaje: hoți, războinici, vrăjitori. Pe lângă AI-ul despre care am vorbit, aspectul grafic va avea și el un cuvânt greu de spus. S-a muncit mult la acest capitol (declară producătorii), și din ceea ce au oferit presei până acum, rezultatele se văd.



Desigur că ultimul cuvânt îl vom avea de spus doar după ce vom arunca o privire asupra unei versiuni complete a jocului.

În ceea ce privește personajul central, să spunem în primul rând că nu vor exista etape în evoluția sa, acest lucru depinzând de modul în care va fi condus de către gamer. Nu vor exista obiective de îndeplinit, cu excepția evadării din catedrală, ci pur și simplu vei fi liber să faci ceea ce te taie capul, dar consecințele se vor răsfrânge asupra altor personaje, și acestea nu vor ezita să răspundă acțiunilor tale.

Jocul se va desfășura dintr-o perspectivă third-person, care ne va permite ca, pe lângă mediul înconjurător, să ne bucurăm și de imaginea propriului personaj. Și dacă tot am revenit la grafica din joc, să precizăm că aceasta va utiliza din greu RAM-ul de pe plăcile voastre grafice. Suportul pentru Glide și Direct 3D va fi prezent.

Interfața jocului va fi extrem de ușoară. Nu vor fi folosite o grămadă de taste care să-l încurce pe jucător. Vor fi de ajuns câteva taste de bază, și jocul va putea curge fără probleme. Un număr maxim de zece butoane setate, și jocul poate începe. Cât despre modul

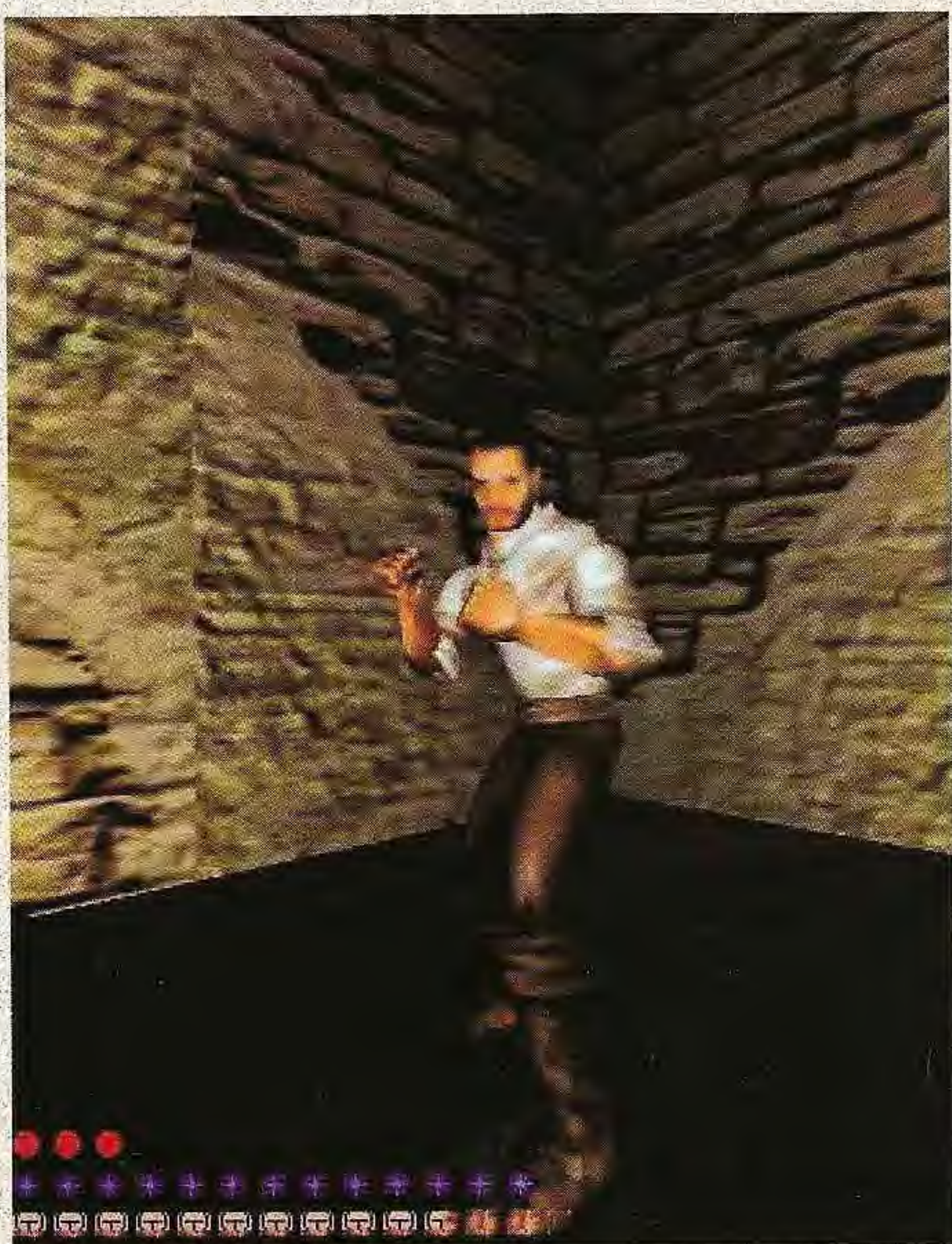
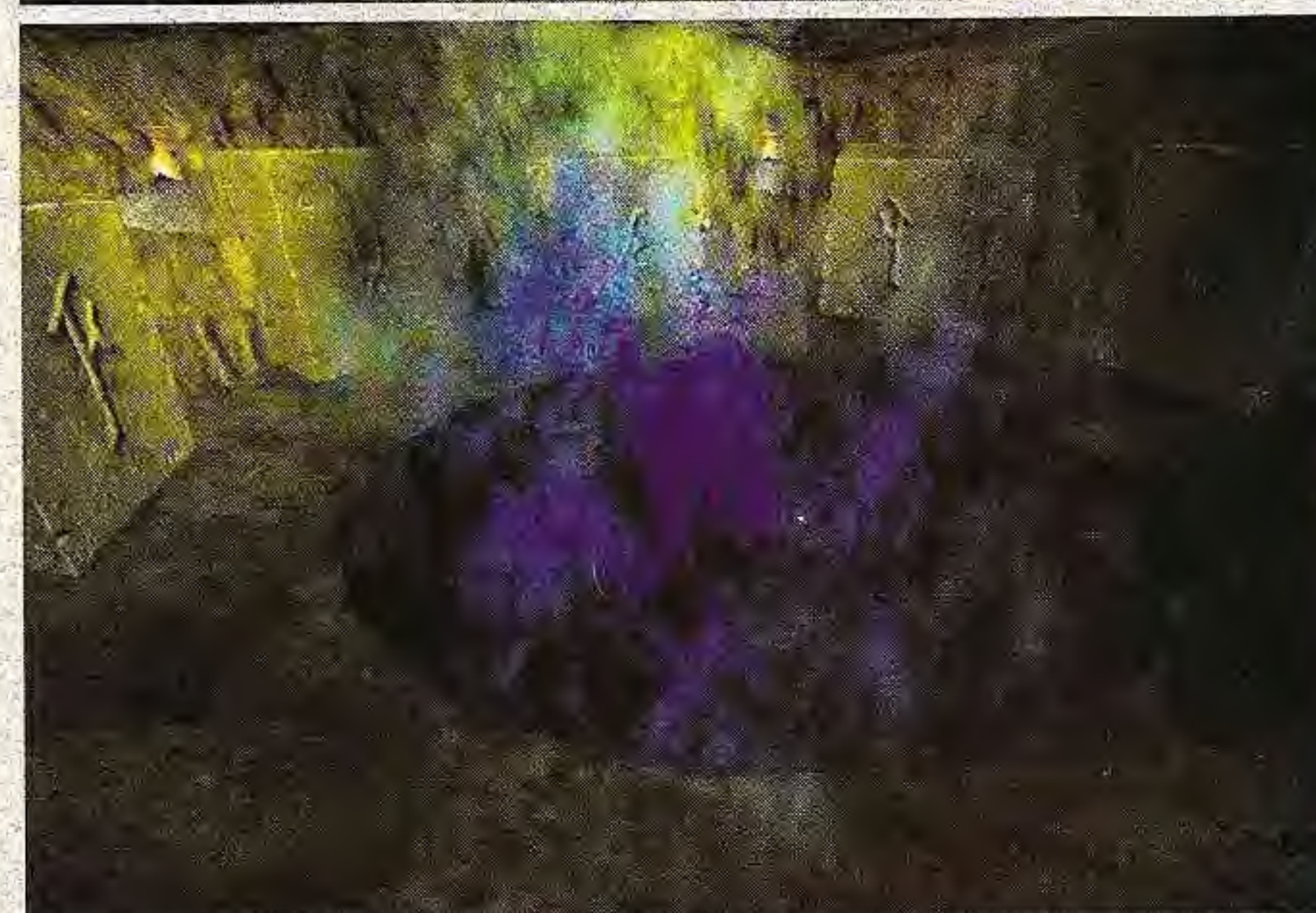


de joc, cei de la **Piranha Bytes** au declarat că este „self-explanatory”. Înțelegeți ce vor să spună.

Gothic va beneficia și de un suport pentru multiplayer. Un număr maxim de patru jucători se vor putea bucura de plăcerea unei astfel de înfruntări, deși pot interveni schimbări pe parcurs.

Nu putem decât să spunem că titlul celor de la **Piranha Bytes** promite mult. Dacă va reuși sau nu să aducă toate aceste schimbări, rămâne de văzut. Oricum, producătorii încearcă. Și această încercare, care presupune unele riscuri, este demnă de laude.

Dr. Peppe



DATE TEHNICE

Gen:

RPG

Producător:

Piranha Bytes

Distribuitor:

Egmont Interactive

Data lansării:

Primăvara anului 2000

Procesor:

Pentium II, 32 MB

Direct 3D: Da

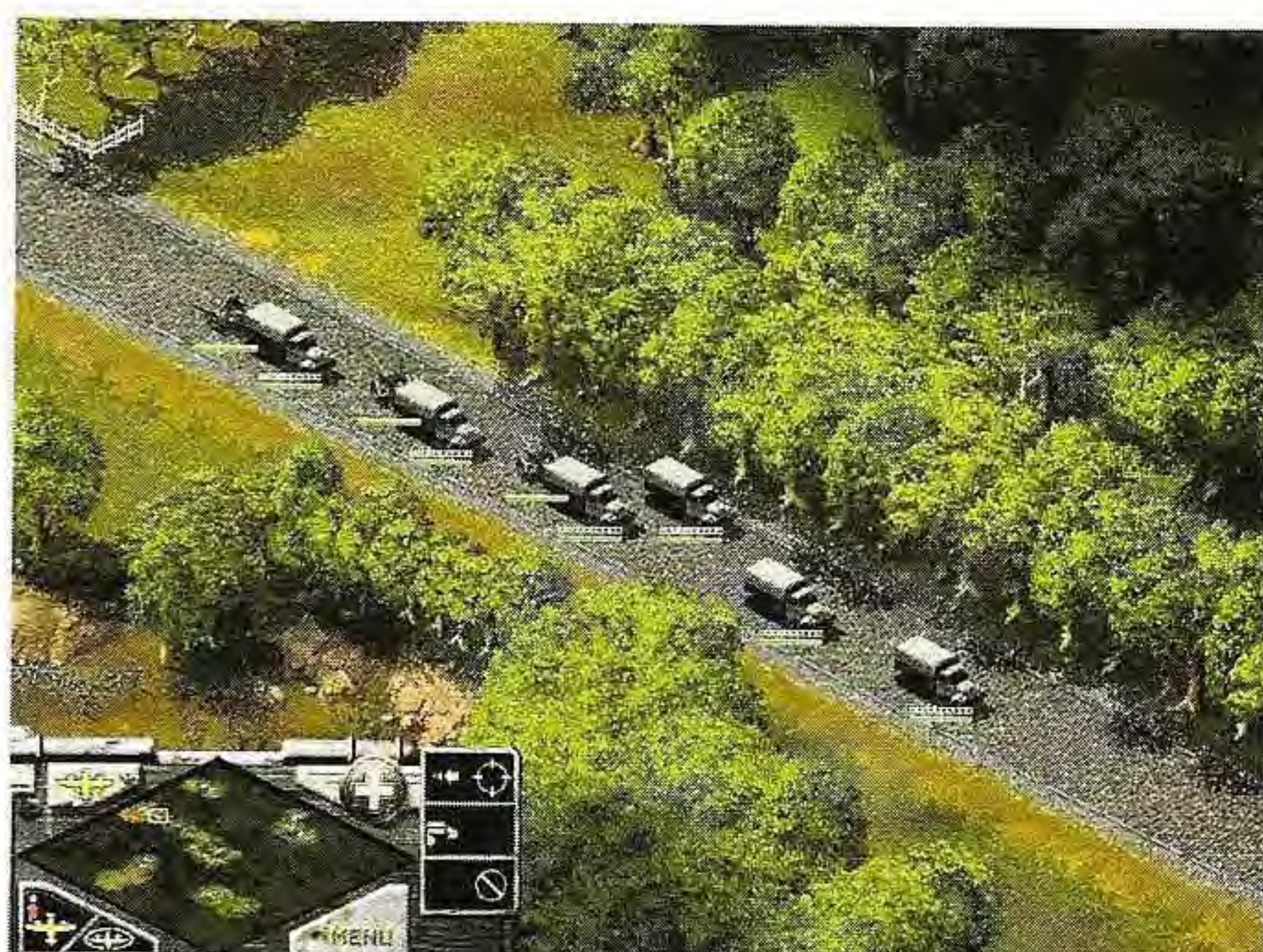
MMX: Da

3DFX: Da

Platformă: WIN 95

Network: Da

Joystick: Nu



Sudden Strike

Va fi blockbuster-ul mileniului?
Hmm, vom vedea!

Y2K Ianuarie: Un nou joc a invadat calculatoarele gamerilor din toată lumea, lipindu-i efectiv de monitoare, lucru datorat feeling-ului oferit de acest titlu și graficii extrem de realiste. Vor reuși gamerii să devină imuni la acest „coșmar”? Urmăriți reportajul care urmează, imediat după reclame! „Andreea K'shesca – LEVEL TV”

De ce numai firmele de jocuri americane ar putea să scoată pe piață titluri despre cel de-al doilea război mondial? CDV Software GmbH, o firmă germană, ne propune să ne arate cum arată și de la „fereastra” nemților WWII cu ajutorul lui *Sudden Strike*, un titlu ce va aparține categoriei RTS (strategie în timp real).

La momentul scrierii acestui articol am avut în mână, mai corect spus în unitatea CD-ROM, un self-running demo, variantă pre-alfa, trimis nouă chiar de cei de la CDV Software. Și ce am văzut vă voi povesti în câteva rânduri...

Batem toba, dar ursul nu-i acasă

Chiar din broșura atașată de CD sunt atenționat că este doar un demo ce va rula singur, adică, pot să mă așez comod în scaun, să mă relaxez pentru că nu va urma nici un fel de pompă inutilă de adrenalină. Bine, zis și făcut. Introduc CD-ul în unitate, se instalează și începe să ruleze acțiunea. Primul lucru pe care îl observ este harta izometrică





(gen *Age of Empires*), lucru ce nu-mi prea place foarte mult, dar sunt bine dispus astăzi, așa că voi trece cu vederea. „Fog of War”-ul nu este complet negru (gen *Starcraft*), ci se vede terenul, lucru ce va afecta din plin strategia aleasă, deoarece îți poți da seama de punctele vulnerabile ale terenului și de locurile unde poate fi așezată o ambuscadă. Încep „băieții” să se lupte! Eu, mă uit (că oricum altceva nu pot să fac), mai dau un clic pe vreo unitate și văd că are o bară de viață orizontală chiar sub ea (ce mai, am spirit de observație, nu glumă). În „gașca” de explozii care urmează nu pot să-mi dau seama care sunt nemții și care sunt rușii, poate mă luminează și pe mine cineva! Hopa, vin bombardierele, lansează bombe, bombe cad și fâs, cad prea în spatele inamicului, efect zero! Mai vin o dată, de data aceasta s-a trezit pilotul, aduce bombardierul pe linia de „plutire”, lansează... și distruge trei tancuri din 25! La acest moment am avut impresia că totuși a fost simulat foarte bine

efectul de „carpet bombing”. Între timp, un tun antitanc distruge singur cinci tancuri inamice (bun asta, fratele meu, îmi cumpăr și eu unul acasă, poate nu-mi pornește Dacia!). Un tanc „killărește” servanții unui tun (de ce să te chinui să distrugi ditamai tunul, când poți să-i omori oamenii). Un cuib de mitraliere „scuipă” moarte în tancul de lângă el, dar acestuia nici că-i pasă, cu două proiectile bine plasate execută un „păsărică mută-ți cuibul”. Niște puncte negre ce se vor a fi grenadele aruncate de mortiere lovesc haotic niște tancuri, în timp ce rachetele lansate de infanteriști fac exact același lucru. Rezultat: o mulțime de explozii și cratere ce-mi lasă în gură un gust amar și în creier impresia de măcel inutil! Nu am spus lucrul menționat anterior din cauza pacifismului meu exacerb, ci deoarece la a patra vizionare a demo-ului sunetele începuseră să mă streseze, iar toate unitățile păreau văzute din „ilici-opter”! În rest, o multitudine de sunete ce seamănă unul cu altul, într-un vacarm îngrozitor de explozii

și motoare de tanc ambalate la maximum. Se termină demo-ul, închid calculatorul, și epuizat de atâta privit (că jucat, nexam!) mă duc să dorm căci inima îmi bubuie în piept de atâta emoție. După ce am mai văzut și introducerea, un filmuleț ce este de fapt un remember al unui soldat neamț ce a luat și el parte la o bătălie, nu pot spune decât: „Gut so” vs. „NU PAGADI”!

Totuși, ei spun că...

Unitățile americane și cele engleze sunt încă în faza de finisare, dar cele germane și rusești sunt complete, din care enumăr binecunoscutele tancuri Tiger, Panther, P III,

P IV și, bineînțeles, oponenții lor ruși T34, T-26, KV-1, T-70 etc. Producătorii ne promit că toate unitățile vor fi cât mai apropiate de original, iar obiective ca poduri, case, fortificații, copaci, toate sunt distructibile. Vom avea până la 1000 (o mie!!!) de unități din care să alegem în fiecare scenariu, astfel că, datorită diversității, și strategiile adoptate vor fi foarte multe. Nu știu dacă tot ceea ce v-am spus este adevărat, dar dacă mint eu, atunci mint și ei (câte poți să-ți dai seama dintr-un demo care rulează singur, nu știu!). Sper că se vor ține de cuvânt, în primul rând în legătură cu data lansării, restul...

Ne mai auzim în ianuarie!

K'shu



DATE TEHNICE

Gen:

RTS

Producător:

CDV Software GmbH

Distribuitor:

CDV Software GmbH

Data lansării:

Ianuarie 2000

Procesor:

Pentium 200, 32 MB

Direct 3D: Da

MMX: Da

3DFX: Da

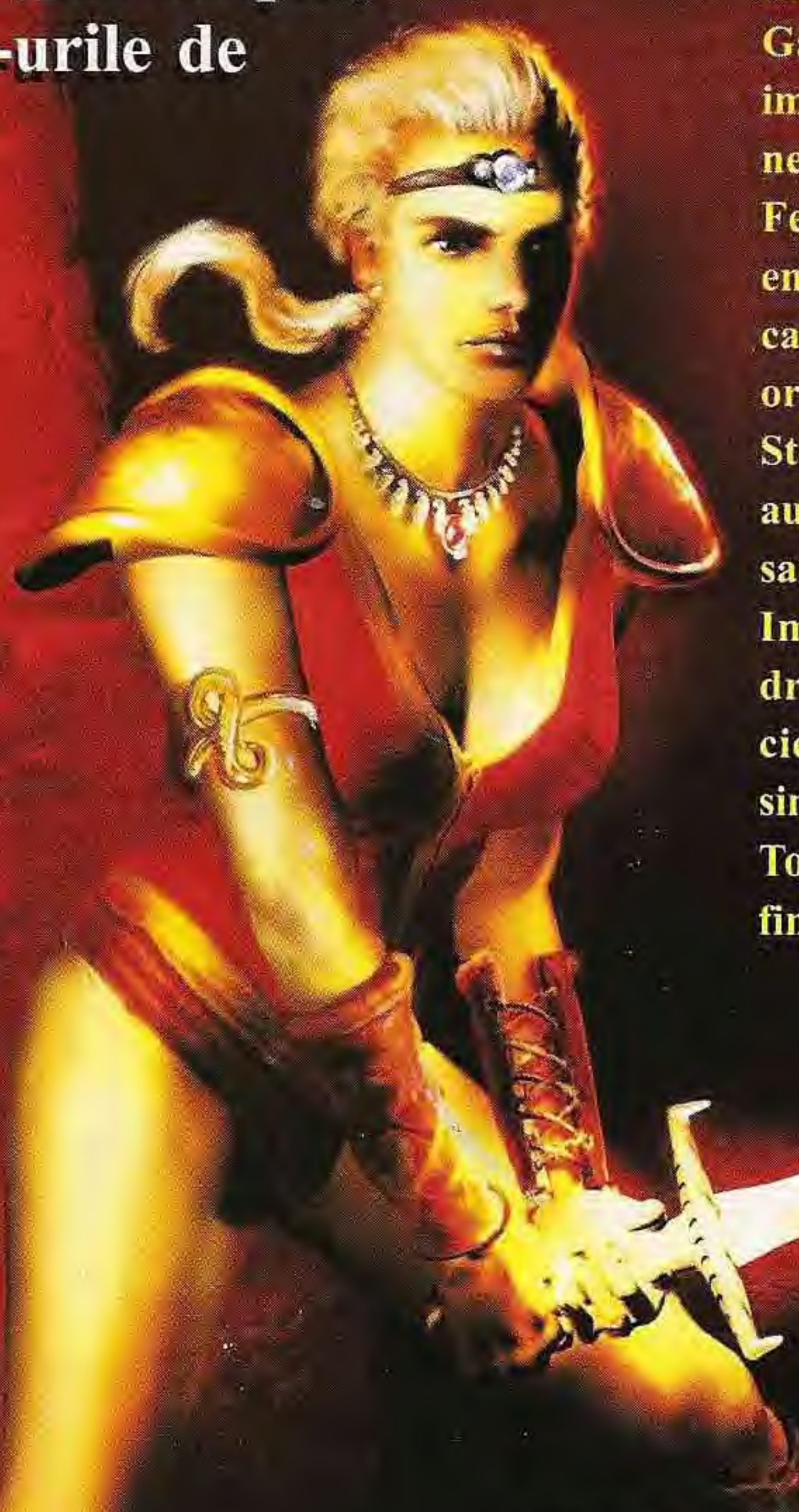
Platformă: WIN 95

Network: Da

Joystick: Nu

SISTEMUL DE NOTARE

Vrei să știi ce titlu merită jucat? Ai nelămuriri? Ești curios? Nimic mai simplu, citește review-urile de luna aceasta.



Cum am notat...

Grafica (max. 20) - Aici luăm în considerare orice element ce are legătura cu imaginea jocului: texturi, efecte, design-ul interfeței, decoruri, personaje, etc.

Sunet (max. 15) - întreg arsenalul de sunete (muzică, fundal sonor, sunete ambientale) va fi evaluat la această rubrică.

Gameplay (max. 30) - este poate cel mai important factor al unui joc. Mai pe românește, jucabilitatea...

Feeling (max. 20) - sau acea încărcătură emoțională pe care ne-o transmite jocul și care ne face să uităm de multe ori de câte ore jucăm.

Storyline (max. 5) - aproape toate jocurile au o mică poveste, o intrigă. Cât de interesantă ni s-a părut, arătăm în acest loc.

Impresie (max. 10) - orice redactor are dreptul de a fi un pic subiectiv la aprecierea generală a unui joc și acesta este singurul loc unde i se permite acest lucru. Toate aceste puncte însumate vor da în final nota Level.

90-100 Fiecare joc pe care noi, cei de la LEVEL, îl notăm, poate primi maxim 100 de puncte. Dacă un joc primește 90 de puncte sau mai mult, este răsplătit cu titlul de **LEVEL Cool Stuff**. Jocurile din această categorie sunt originale, inovatoare și merită cumpărate, chiar dacă nu sunteți un fan al genului.

80-89 Dacă un joc va intra în această categorie, va purta denumirea de **LEVEL Recomandă**. Aceste jocuri sunt exemple excelente ale genului și orice fan merită să le achiziționeze.

70-79 Jocurile care se vor încadra între aceste limite nu vor câștiga nici un titlu, dar se vor clasa peste valoarea medie și merită măcar privite. Dacă sunteți un fan al genului, probabil că vă vor capta atenția pe o perioadă mai lungă.

50-69 Aceste jocuri se află sub medie și dacă sunteți un fan al genului și, în același timp, un colecționar și vreți să-l aveți, mai bine să-l cumpărați împreună cu prietenii, ca să nu vă pară rău că ați cheltuit prea mulți bani.

30-49 De aceste jocuri mai bine să vă feriți. Ele au foarte puțin de oferit, vă pot îmbolnăvi cu nervii și nu sunt deloc amuzante. De asemenea, dacă un joc este plin de bug-uri va intra în această categorie, care se va numi **LEVEL Junk**.

Homeworld

Nu cu mult timp în urmă, Sierra a lansat acest joc, care aspiră la titlul de RTS-ul anului

Cu exact un an în urmă puteați citi în LEVEL un preview al unui joc produs de o firmă relativ nouă, **Relic Entertainment**, și care la prima vizionare promitea foarte mult. Spuneam atunci că *Homeworld*, căci despre el era vorba, va apărea pe la sfârșitul lui februarie. Nu a fost să fie așa, **Relic Entertainment** preferând să mai lucreze la joc și să nu se grăbească doar pentru a respecta niște termene, care fie vorba între noi nu prea sunt respectate oricum de către nici un producător. Iar rezultatul întrece orice așteptări, așa că nu avem absolut nici un motiv de supărare ca urmare a acestei „mici” întârzieri.

Viitorul și stelele sunt două componente ale Universului nostru, componente care au fascinat patetica noastră rasă umană încă de pe vremea când „Ugh! Ugh!” erau versurile celui mai tare hit mondial. Aceste două teme au fost tratate în nenumărate legende sau opere de artă de-a lungul istoriei. Ceea ce în urmă cu câteva secole ar fi fost o simplă legendă, astăzi, în pragul unui nou mileniu, a devenit SF. Tot în această categorie de SF se înscriu și toate jocurile de calculator ce au ca element central viitorul omenirii și, în spe-

cial, cucerirea Infinitului Univers. Din păcate, RTS a fost mult prea puțin folosit atunci când a s-a dorit prezentarea spațiului cosmic și a misterelor ce le ascunde, în acest caz fiind preferate mereu simulatoarele spațiale, strategiile turn-based sau aventurile. De-a lungul anilor au fost câteva încercări timide de împingere a RTS-ului către această zonă a lumii jocurilor, singurele însă care merită amintite fiind *Reunion* și *Pax Imperia*. Însă iată că acum **Relic Entertainment** împreună cu **Sierra Studios** au dat lovitura, iar RTS-ul și-a găsit un loc de onoare în explorarea și cucerirea spațiului cosmic.

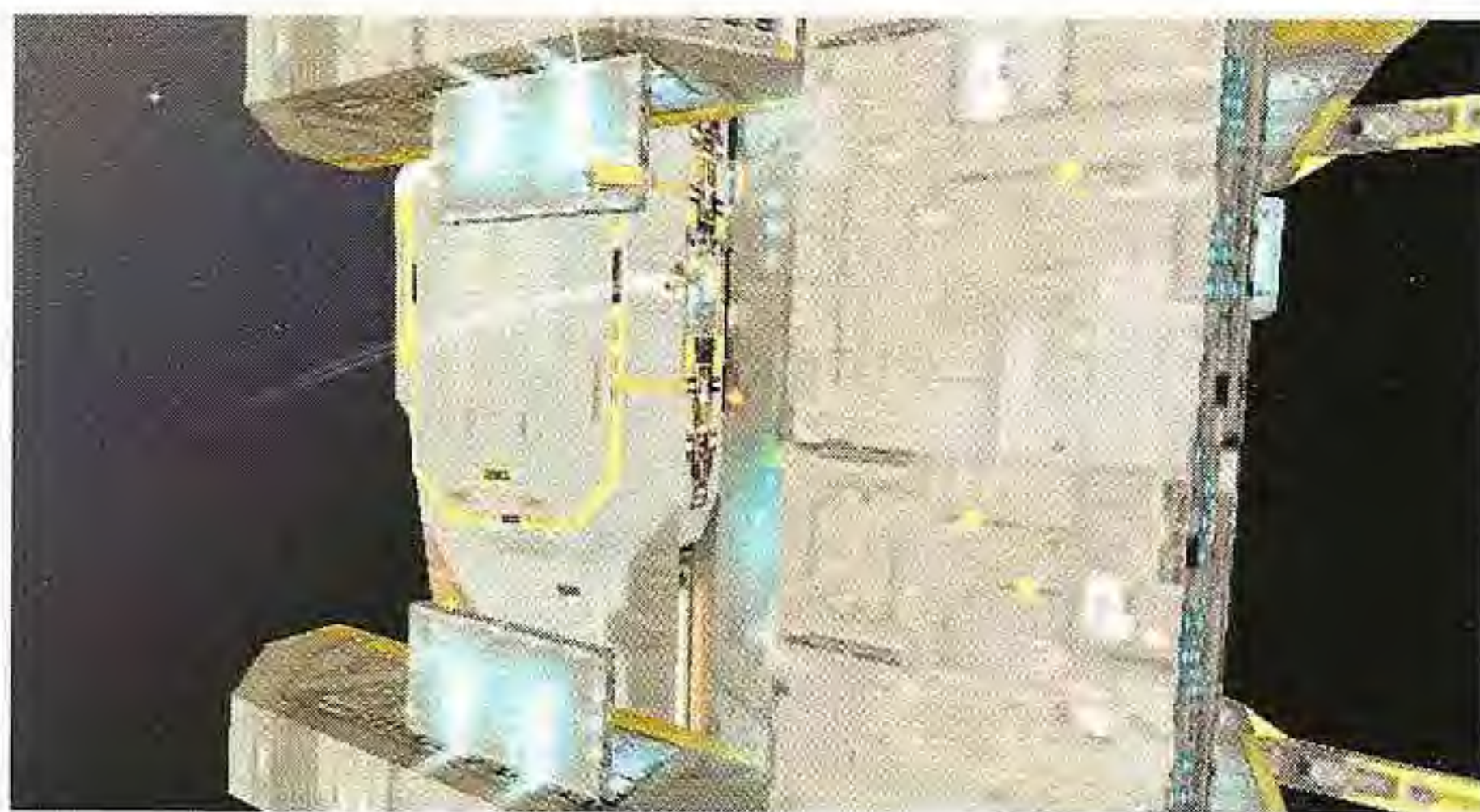


Un sâmbure de adevăr

Toate legendele de pe Kharak, aminteau într-un fel sau altul de niște călători veniți din stele care au pus bazele societății prospere întâlnite astăzi pe suprafața planetei. Încă o dată s-a adevărit faptul că legendele nu sunt doar niște povestiri inventate de către bunici cu scopul de a-și adormi nepoții. În 1106, cel mai performant satelit a fost lansat în spațiu cu scopul de a găsi ceva mai neobișnuit prin galaxie. Cum se întâmplă de fiecare dată cu super-tehnologiile, ceva nu merge bine și, în loc să scaneze orizontul infinit, s-a întors și a început să scaneze suprafața planetei. Surpriza a venit atunci când, ajungând în mijlocul unui deșert, a primit niște semnale foarte puternice. Expediția plecată rapid la locul cu pricina a descoperit rămășițele unei nave stră-străvechi, iar în interiorul ei au găsit o mulțime de aparate și instrumente care au reușit să propulseze tehnologia civilizației cu peste 500 de ani înainte. Atracția centrală a săpăturilor a constituit-o o piatră pe care era desenată harta galaxiei și pe care era însemnată o stea (presupusa planetă-mamă a vizitatorilor, Homeworld). Imediat a început construcția unei nave imense, pe care să fie încorporate toate noile descoperiri și cu ajutorul căreia să se încerce călătoria până pe planeta originară. După foarte mulți ani de muncă, nava, denumită Mothership, o imensă masă zburătoare, a fost finalizată și primele teste de salt în hiperspațiu au început.

Un nou viitor

Acesta este, foarte pe scurt, scenariul care stă la baza jocului. Dacă aveți răbdare să stați și să citiți întregul manual, veți descoperi un întreg roman SF, pe care n-aș fi putut să vi-l prezint nici dacă aș fi avut vreo două numere de revistă la dispoziție. În *Homeworld* ajungi la conducerea uneia dintre cele două rase, Kushan sau Taiidan, pe care le macină dorul de casă. Dacă ai rămas cu impresia că acestea sunt singurele rase din joc, o să vezi cât de curând cât de mult te înșeli, doar că acestea sunt singurele cu care poți juca. Oricum, pe lângă designul diferit al „zburătoarelor”, fiecare rasă se mai bucură și de câteva tipuri speciale de nave care pot avea implicații masive în



fi modalitățile în care vei proceda. După cum am spus, întreaga ta civilizație a pus umărul și a construit o navă-mamă care va deveni cartierul tău general. Aici vei construi toată flota ta și tot aici vor veni să se alimenteze și să se repare navele. Câteodată firul acțiunii (sau navele adverse) va determina poziționarea flotei tale prea departe de nava-mamă.



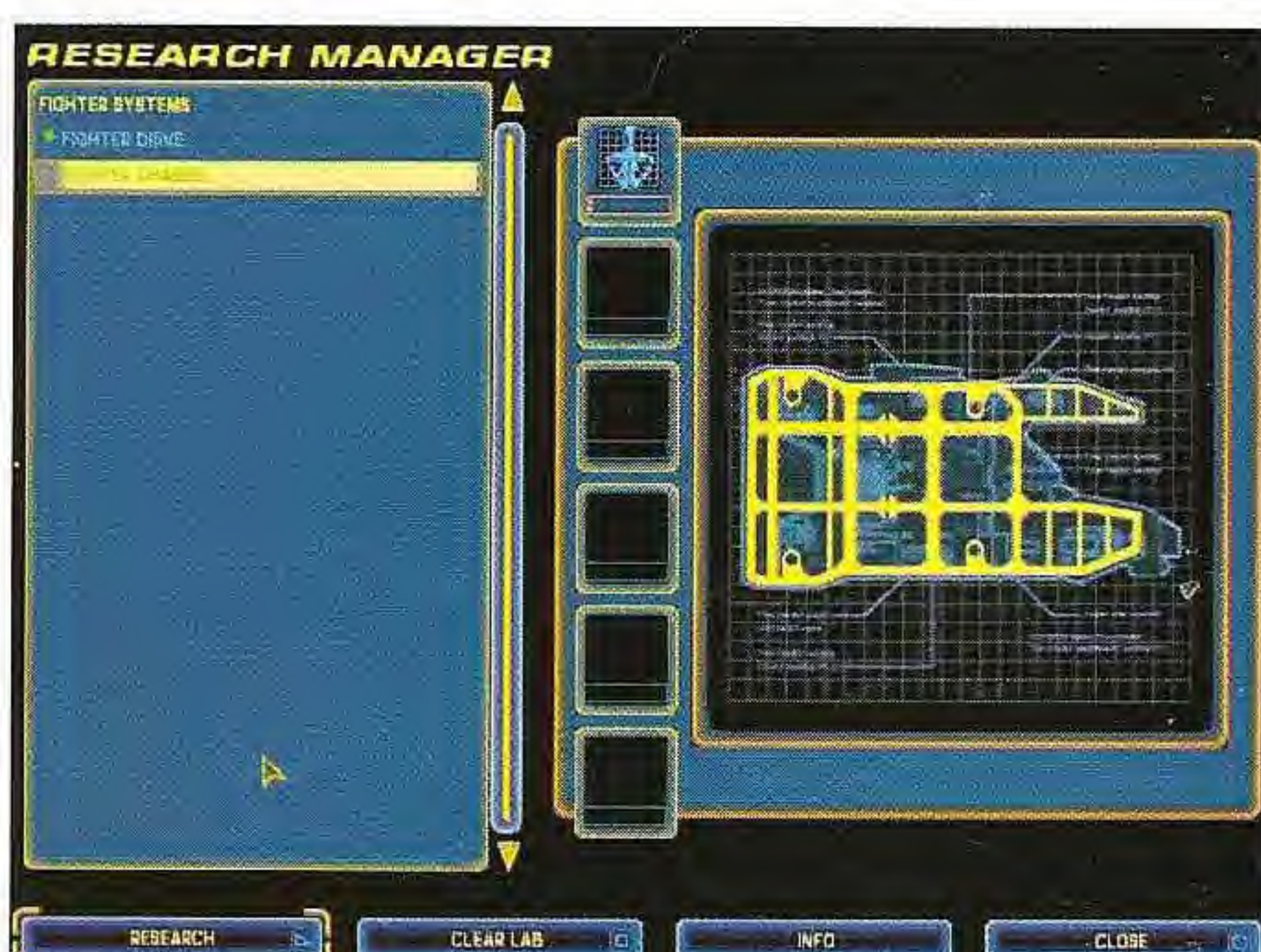
strategia abordată. Partea proastă este însă că ambele rase urmăresc același fir al poveștii, nu cred că era atât de greu să se născocescă două romane diferite. Dar, mă rog, nu asta este important.

Acțiunea jocului este foarte simplă: construiește cât mai mult și cât mai repede, și apoi distruge inamicul. Complicate și greu de deprins vor

În acest caz, de reparații se vor ocupa niște nave imense construite special în acest scop, bineînțeles odată ce tehnologiile descoperite și-o vor permite. Această navă-mamă de care tot povestesc este o frumusețe de colos spațial, care-și desfășoară grațiile în toată splendoarea lor... mai ales dacă dispui de un accelerator 3D. De altfel, grafica este în ge-

neral superbă. Știu că acest lucru sună ca un automatism, dar efectiv așa este. Nu mă mai saturem să privesc decorurile, navele, exploziile, nebuloasele... Ah! Și dacă tot am ajuns la detalii tehnice, nu vreau să trec peste sunet. Am rămas surprins într-un mod cât se poate de plăcut. De obicei, într-un RTS, unitățile nu acționează asupra stimulilor auditivi decât atunci când îți apleci atenția asupra lor. În *Homeworld* dai peste un întreg amalgam de comunicații. O navă cere permisiunea de docare, alta îți confirmă sosirea la destinație, mothership-ul te anunță terminarea construcției unei nave și multe altele. Ce m-a impresionat foarte mult este că toate acestea se petrec extrem de natural, fără obișnuitele artificii și distorsiuni vocale. Dacă mai adăugăm și un fundal sonor de excepție, niște variațiuni moderne de muzică clasică, atunci nu exagerez deloc spunând că la capitolul sunet *Homeworld* strălucește.

Dar să revenim la principalele îndeletniciri ale jucătorului, mai precis exterminarea concurenței. Trebuie menționat de la început, iar voi să băgați la materia cenușie, că jocul se desfășoară pe baza



unor misiuni, iar trecerea de la una la cealaltă se face păstrând numărul și tipul navelor construite până atunci. O idee de nota zece. Deci, atenție ce și cum construți și mai ales nu risipiți resursele aiurea, nici navele. În nici un caz nu trebuie să vă lipsească navele de cercetare, fără ele adio avansare tehnologică și implicit nave mai puternice, și nici „resource ship” sau harvester. Nu există decât un singur tip de resursă, RU, convertită de către harvestere de pe asteroizii ce împânzesc sistemul. Deosebit de importantă este însă și alcătuirea flotei, fiecare navă având calități și slăbiciuni ce trebuie speculate. Un capital ship este lent, dar greu de distrus, pe când un interceptor fuge ca vântul și ca gândul, fiind în schimb mai vulnerabil. Unele nave nu pot face față asaltului unui grup de fighteri, dar pot impune respect unor capital ship-uri, și așa mai departe. Navele pot fi organizate în grupuri, mai mari sau mai mici, indiferent de numărul lor. Iar

acestor grupuri le poți determina formații de atac și chiar tactică de atac.

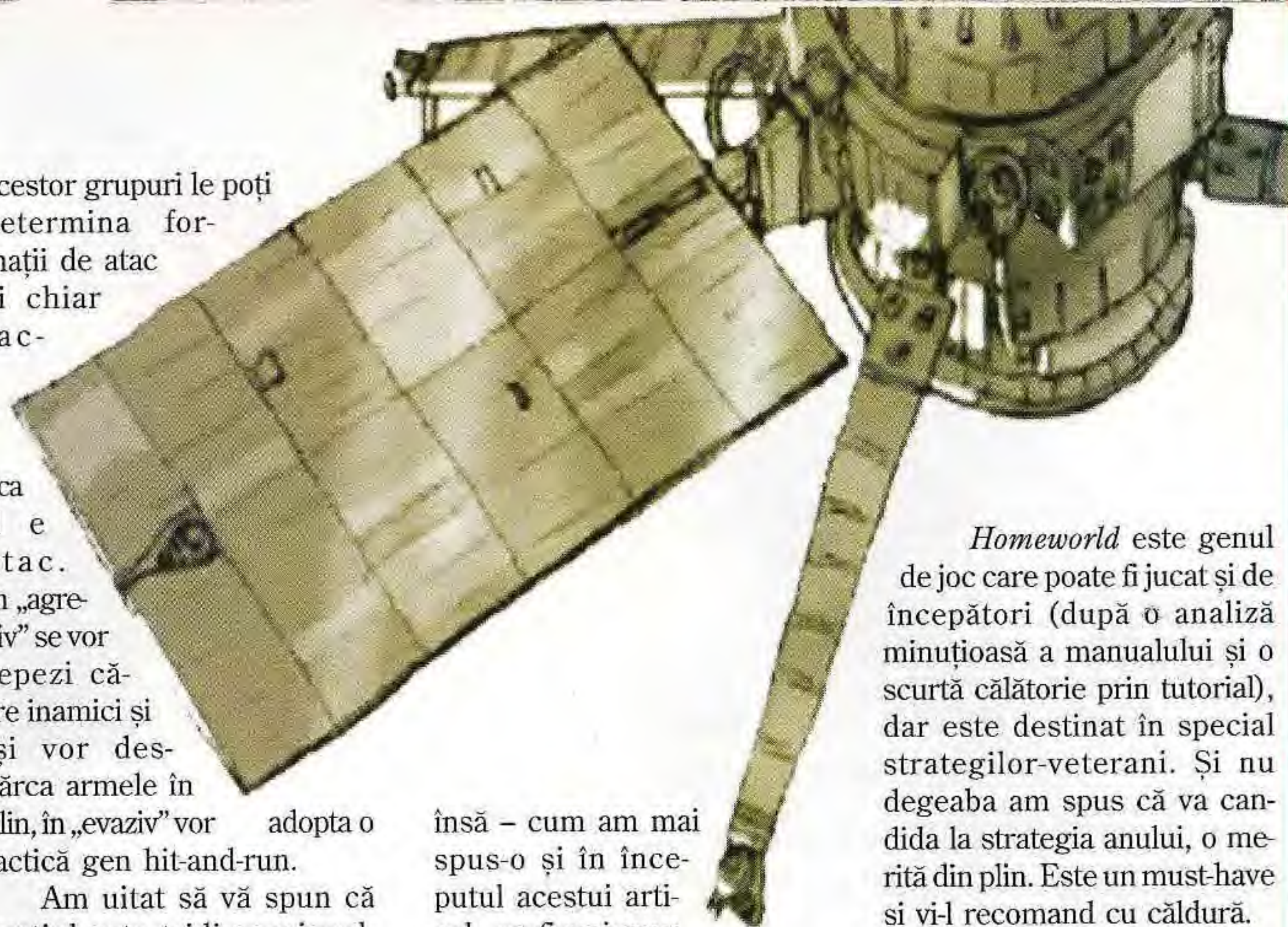
În „agresiv” se vor repezi către inamici și își vor descărca armele în plin, în „evaziv” vor adopta o tactică gen hit-and-run.

Am uitat să vă spun că spațiul este tridimensional, toate aceste conglomerate de nave putându-se deplasa pe oricare coordonată. De aceea este foarte important să și poți vedea acțiunea din poziția adecvată. Și din nou trebuie să mă repet, *Homeworld* strălucește. Camera poate fi mutată, centrată, apropiată, îndepărtată după bunul plac. Nu este foarte greu, iar tutorialul mi s-a părut destul de explicit,

însă – cum am mai spus-o și în începutul acestui articol – va fi mai greu până te vei obișnui.

Homeworld este genul de joc care poate fi jucat și de începători (după o analiză minuțioasă a manualului și o scurtă călătorie prin tutorial), dar este destinat în special strategilor-veterani. Și nu degeaba am spus că va candida la strategia anului, o merită din plin. Este un must-have și vi-l recomand cu căldură.

Claude



DATE TEHNICE	
Gen: RTS	NOTA LEVEL 92
Produsor: Relic Entertainment, Sierra Studios	
Distributor: Havas Interactive	Grafică: 19/20
Ofertant: Monosit Comimpex	Sunet: 14/15
Tel: 01-3302375; Fax: 01-33067351	Gameplay: 28/30
Sistem recomandat: Pentium 200, 32MRam, mmx, Direct 3D, 3Dfx, multiplayer	Feeling: 18/20
	Storyline: 4/05
	Impresie: 9/10

Age of Empires 2: Age of Kings



Ceasul bate ora zece, poliția bate pe unul în mijlocul parcării, iar pe mine mă bate la cap Claude să-i dau articolul de *Age of Empires II: Age of Kings*

In cele din urmă (după două zile) dau curs rugămintilor fierbinți și mă pun pe verificat jocul... să văd și eu cei de capul lui. Cu atâtea RTS-uri apărute și unele pur și simplu dezamăgitoare (*Tiberian Sun*), devine din ce în ce mai greu să dai peste un joc care să merite toată atenția. În ceea ce mă privește, am putea să comparăm *AoK* chiar cu varianta real-time a jocului *Civilization*, pentru că în principiu se pleacă de la omul cu bâta și se ajunge până prin Evul Mediu. În plus, ambele jocuri au la bază cam același sistem de dezvoltare (technology tree – copacul cu tehnologie)... O diferență izbitoare ar fi totuși faptul că în *AoK* tehnologiile sunt puse în slujba războiului... De aici și o grămadă întreagă de strategii pe care ați putea să le folosiți... dar să revenim la regii noștri.

La prima vedere...

AOE2 este jucat ca aproape orice alt RTS. Trebuie la început să folosiți o anumite unitate (în cazul nostru țaranul și pe nevestă-sa – aici, cei de la **Microsoft** nu au vrut să facă discriminări) și o pui să adune resurse pentru a putea ceva mai încolo să facă anumite clădiri care-ți vor da alte și alte tipuri de unități. Pentru a face jocul mai complex, aveți de-a face cu patru tipuri de resurse, și anume: lemn, potol, aur și piatră. Dintre acestea, cele mai importante pe la începutul jocului sunt potolul și lemnele, pentru că ele sunt necesare construirii primelor clădiri. Aurul și piatra își află importanța ceva mai târziu când jocul devine și mai palpitant. Partea mai neplăcută este că nu o să aveți îndeajuns de multe resurse pentru a face

mai toate upgrade-urile și pentru a vă mai rămâne să faceți și unități așadar și prin urmare ar trebui să vă orientați spre o anumite cracă din copăcelul cu tehnologie. Unitățile sunt și ele câtă iarbă și frunză – și apoi anul ăsta o fost recoltă bună – aveți de-a face cu arcași, călăreți, corăbii, corăbioare, catapulte și eroi. Toate aceste unități se pot deplasa și pot ataca în anumite formații pentru a asigura o victorie mai rapidă. La toate astea se mai adaugă și faptul că fiecare dintre cele 13 civilizații – printre care francii, japonezii, bizantinii, vikingii, mongolii, celții – au acces la anumite ramuri de tehnologie. Ce mai! Toate una peste alta ar trebui să dea un joc îndeajuns de apetisant.

Victoria – prietena noastră (din) comună pe care o iubim cu toții

În funcție de ce opțiuni ați ales înainte de a începe jocul, puteți obține victoria în mai multe feluri. Într-un joc standard ar trebui să vă omorâți toți inamicii și să le distrugeți toate clădirile, ați putea să încercați să faceți o minune a lumii pe care să o protejați pentru o bucată de timp, sau ar mai fi o soluție, și anume să găsiți și să controlați toate relicvele de pe hartă (astea-s un fel de căruțe pline de co-

mori). De la opțiuni puteți alege ca timpul să desemneze câștigătorul, adică cel care are cel mai mare scor după o anumite perioadă de timp o ia pe victoria. Însă cel mai nou și original mod de a câștiga este Regicide-ul, fiecare jucător are un rege pe care trebuie să-l apere și cine reușește să omoare primul pe regele advers câștigă.

Având atât de multe opțiuni la îndemână și atâtea lucruri de controlat prin joc mă îndoiesc că vor exista momente de plictiseală. Practic, dacă ați început bine, nu va trebui să așteptați după țărani să vă aducă resursele necesare și totul se va derula foarte lin. Aici aș aminti totuși o mică șmecherie, care în mod evident depășește AI-ul jocului. Să zicem – și vă dau un exemplu concret în misiunea a treia parcă, de la campania cu Genghis Khan – că ați găsit niște resurse undeva mai departe de bază, puteți să adunați o droaie de țărani și să-i puneți să facă un storage pit – sau ceva de genul ăsta – chiar lângă muntele de pietre sau aur și tot droaia aia de țărani s-o puneți să mineze toată piatra. Astfel puteți să adunați resursele ultra-rapid și fără să vă faceți griji în ceea ce privește securitatea țăranilor. Știu că inamicul – computerul – avea și niște scouti care patrolau prin zonă, dar nu se întâmpla nimic, țăranii trudeau și inamicul



admira. În schimb, tot AI-ul cu care se laudau cei de la **Microsoft** construiește un singur storage și-și trimite țărani la mama naibii după resurse... în mod evident, după ce ai descoperit ruta acestora, adunați niște arcași și îi puneti chiar pe ruta respectivă... măcel în toată regula, computerul nici măcar nu reacționează, să-și oprească țărani și să-i dea îndărăt... nici vorbă, abia după ce i-am măcelărit un batalion întreg a trimis niște trupe după mine.

Strategus Emperor

În mare, *AOE2* este un joc echilibrat (poate chiar prea echilibrat, dat fiind că la aceeași misiune am făcut o armată întreagă din cele mai bune unități și nu am reușit să fac varză decât o parte din baza inamică... ce-i drept, în misiunea respectivă încă nu aveam posibilitatea să fac catapulte).

O strategie foarte apreciată de unii, dar foarte urâtă de alții, care își găsește aplicare foarte bine în *Starcraft* este rush-ul. Ei bine, această manevră este cam greu de aplicat, pentru că în *AoK* turnurile de apărare „trag” cu săgeți după inamicii care se aproprie, astfel puteți să vă băgați toți țărani într-un turn și să așteptați să moară inamicul.

În single player poți juca împotriva computerului pe hărți pe care le alegeți voi sau hărți făcute aleator. Puteți juca și termina campaniile. Iar pentru fiecare începător există un tutorial care să vă pună la punct cu elementele de bază... dar ca să fiți siguri că știți tot, nu ar strica și o privire prin manual.



În multiplayer puteți să vă caftiți cu prietenii sau cu niște alții pe Internet. Cam așa ca în *AOE*, *AoK* poate fi destul de distractiv în rețea, dar asta depinde de opțiunile pe care le-ați făcut înainte de a începe. În ceea ce mă privește, un astfel de joc poate dura cam mult, dat fiind numărul mare de upgrade-uri care trebuie făcute și faptul că trupele sunt bine echilibrate cam la toate civilizațiile. Oricum, merită încercat.

Dateles tehnicus

În ceea ce privește controlul pe care-l aveți asupra trupelor, trebuie spus că este aproape în întregime configurabil. Puteți ordona trupelor să păzească o anumită zonă, să patruleze sau să urmărească o altă unitate. În plus, puteți alege și un grad de agresiune pentru trupe. În unele împrejurări riscați să vă treziți cu toată armata, pe care ați condus-o în ordine până la inamic, că se apucă să o ia care încotro. Desigur, aici ar trebui să le dați stand ground și, evident, nici o unitate nu se mai clin-

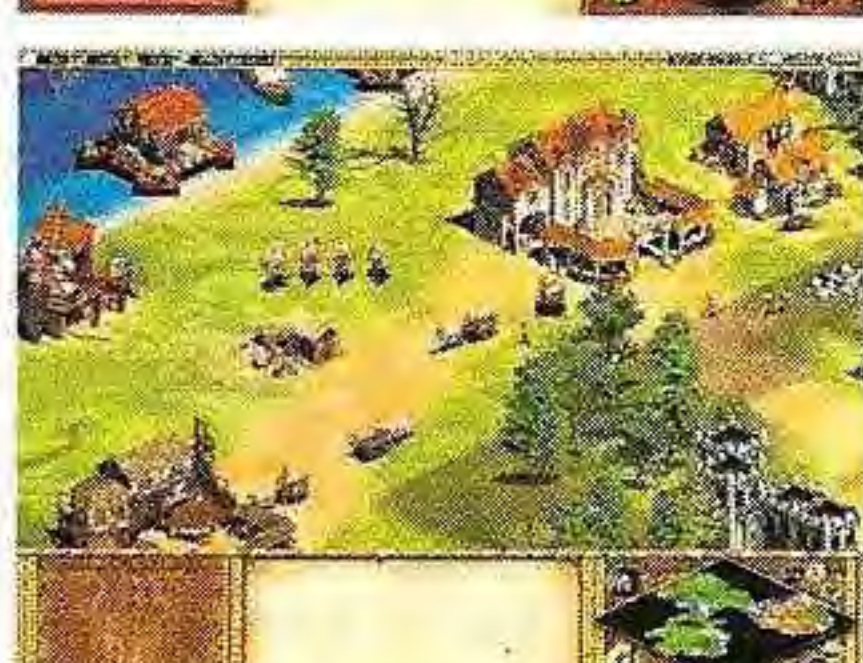
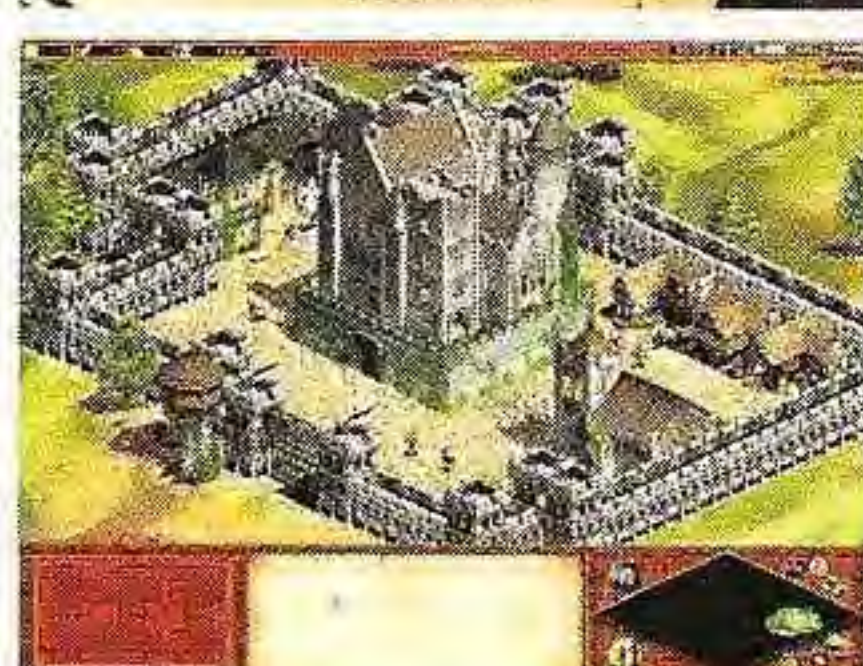


tește... dar ar mai fi o problemă... soldații se mai pun și pe atacat câte o clădire și, din nefericire, nu se lasă până nu o fac praf... spun din nefericire pentru că se poate întâmpla să iasă câte un soldat inamic din clădirea respectivă și să vă atace trupele, acestea nici nu se sinchiesc. Și încă o mică problemă ar fi una care s-a păstrat din *AoE* unde un țaran fuge la fel de repede ca un călăreț și să vedeți voi fugăreală pe hartă pentru un țaran nenorocit. Și la resurse hardware s-ar putea să existe ceva probleme, după ce sunt făcute o droaie de unități, s-ar putea ca jocul să ruleze din ce în ce mai prost.

Din punct de vedere al graficii, avem însă o îmbunătățire semnificativă, detaliile în care sunt lucrate unitățile sunt superbe – să nu mai zic de clădiri și mai ales de majoritatea minunilor. Dar atât graficii cât și muzicii îi lipsește acel ceva original, special. Totul pare oarecum sec.

În concluzie, *Age of Empires II: Age of Kings* este un joc destul de reușit, care cu siguranță se va număra printre jocurile de seamă din arhiva unui gamer ce se respectă, cu toate micile neajunsuri pe care le are pe ici pe colo.

Sergius
Kingus de Levelus



DATE TEHNICE	
Gen:	RTS
Producător:	Ensemble Studios
Distribuitor:	Microsoft
Sistem recomandat:	Pentium 233, 32MRam, mmx, Direct 3D, 3Dfx
Grafică:	17/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	25/30
Feeling:	15/20
Storyline:	5/05
Impresie:	8/10

NOTA LEVEL

82

Panzer General 3D Assault

Pasul mare pe care îl face seria PG înainte este un pas în gol?

Pentru acea categorie de grei ai jocurilor în care se află cei pasionați de seria *Panzer General*, titlul pe care îl survolăm în aceste rânduri era așteptat cu foarte multă nerăbdare. Numai că, pe lângă nerăbdare, se insinua și teama, de atâtea ori justificată de sequel-urile altor jocuri, că o continuare a acestei serii ar putea fi un fiasco. Iată însă că SSI dovedesc încă o dată ceea ce știam deja – că sunt foarte buni. Sunt foarte buni, într-adevăr, spunem după contacte repetate și prelungi cu *Panzer General 3D Assault*, numai că ...

„Îmi pot folosi tunul de 88!”

Preferăm să începem cu partea bună a lucrurilor. De aici subtitlul de mai sus, care redă exclamația unui coleg după ce a priceput cum se joacă mai noul *Panzer General*.

Realitatea este că ești nevoit să rumegi puțin lucrurile, să stai nițel și să studiezi, pentru ca apoi să descoperi întregul avans conceptual pe care îl oferă *PG3DA* față de versiunile anterioare. Aceasta în primul rând pentru că *Panzer General 3D Assault* este un joc aproape nou, mult, foarte mult diferit de *PG2*.

În primul rând, ești frapat de faptul că, într-o singură tură, poți executa mai multe acțiuni. Adică, pe lângă deja clasicul overrun (și care era singura modalitate în *PG2* de a face mai mult de două acțiuni, valabilă însă numai pentru tancuri), care se păstrează și în *Panzer General 3D Assault*, în acesta din urmă se pot executa o multitudine de comenzi, în aceeași tură. Această abilitate, mai precis numărul acestor comenzi și felul lor depinde de câteva caracteristici noi ale unităților militare.

În primul rând, se regă-



sește mai vechiul Strength, pe care noi l-am traduce nu prin Putere, ci prin Efective, adică numărul de companii ce alcătuiesc regimentul (în seria *PG*, unitățile militare sunt concepute la nivel de regiment). Această traducere a noastră este justificată și de modul de figurare a nivelului acestor efective, în *PG3DA*. Este vorba de un șir de „bulinuțe” care sunt toate verzi atunci când unitatea este întreagă și în totalitate capabilă de luptă. Când unitatea pierde din efective, o parte din bulinuțe devin roșii (unități distruse), iar o parte devin galbene (unități care din motive de dezorientare sau a ținuturii lor de către focul inamic, nu mai participă la luptă, dar nu sunt distruse complet), în cazul fericit rămânând și din cele verzi. O modalitate de vizualizare cert mai convenabilă decât în *PG2*.

Apoi, vizualizați întocmai ca și efectivele, există doi parametri ce afectează în mod direct numărul de comenzi ce pot fi executate într-o tură de unitatea respectivă. Este vorba de atributul de foc și de atributul de mișcare. Acestea definesc numărul maxim de trageri, respectiv de deplasări, ce pot fi executate de unitatea selectată. Numai că, dacă atributul de foc este 3 și cel de mișcare 4, să nu dați din buri-cele degetelor de fericire, atri-

gi în a da șapte comenzi. Nu, pentru că, vedeți, există un factor restrictiv (pe lângă reducerea efectivelor pe parcursul luptei, ceea ce scade valoarea atributelor de foc și mișcare). Acest factor restrictiv este nivelul de competență al comandantului unității.

Dacă în *PG1* și *PG2* comandantul unei unități era doar un nume care primea eventual o decorație, în cazul unei victorii, în *Panzer General 3D Assault* comandantul este o entitate foarte importantă, cu rol activ în desfășurarea luptei. În primul rând, trebuie accentuat faptul că fiecare unitate are un comandant, firește. Iar parametrul care îl caracterizează este nivelul de competență, figurat grafic prin cruci la germani, stele la americani, cocarde la francezi și englezi, și fascii la italieni. Nivelul minim de competență este de 2, iar nivelul maxim pe care l-am observat în joc până în momentul scrierii acestui articol este de 8. Dacă un comandant are nivelul de competență, spre exemplu, 4, atunci unitatea aflată în subordinea sa nu poate executa în total mai mult de patru comenzi, chiar dacă are atributul de foc 3 și cel de mișcare 4. Va putea executa numai combinații de astfel de comenzi, cu un total maxim de 4. În cazul în care unitatea are un total de comenzi dat de



suma atributelor mai mic decât nivelul de competență al comandantului, după epuizarea comenzilor de foc și mișcare, comandantul mai poate da alte comenzi – adică refit, resupply, entrench, patrol etc. De altfel, o modalitate de a da mai multe astfel de comenzi este de a avea comandanți cu medalii, unele medalii permitând executarea de comenzi speciale suplimentare, sau conferind caracteristici aparte comandantului. Una dintre acestea, care mi s-a părut de-a dreptul pur și simplu, și m-a convins de utilitatea decorării comandantilor (față de PG2), este Smart Gambler. Unitatea aflată în subordinea unui comandant a cărui medalie îi oferă titlul de Smart Gambler, va suferi mai puține pierderi și va produce mai multă pagubă inamicului, decât este prezis în raportul de forțe în care se transformă pointer-ul mouse-ului la încercarea de atac.

Fără îndoială, acest mod nou de concepție a comenzii și desfășurării unui tur este foarte inspirat, aducând o notă importantă de realism jocului, și implicându-ne mai activ în desfășurarea luptelor. Revenind la subtitlu, una din multele consecințe ale acestei noi structurări a jocului este aceea că tunul antitanc de 88 poate fi, în sfârșit, folosit și în mod ofensiv. Dacă în versiunile anterioare ale jocului, imbarcarea în mijlocul de transport, deplasarea și debarcarea, împărțite pe durata a două tururi, făceau ca unica utilitate a tunului de 88 să fie strict defensivă, iată că acum, exis-

tând posibilitatea executării de comenzi multiple într-un tur, lucrurile stau cu totul altfel. Mult mai bine. A, și pentru că tot suntem la 88, care era, în varianta originală, tun anti-aerian, este de spus faptul că, printre comenzile speciale ce pot fi date artileriei antiaeriene este și cea de foc asupra unor obiective aflate la sol. Trebuie să vă atrag atenția, însă, asupra unei posibile confuzii ce v-ar putea deruta inițial. În bătăliile de la începutul războiului (campania din Franța), veți găsi tunul de 88 numit ca Flak 88. Nu este decât o încercare a celor de la SSI de a sugera momentul trecerii la folosirea tunului respectiv ca armă antitanc. Îl veți putea folosi, deci, numai ca atare, și nu drept antiaeriană.



Nu mai am prestigiu

Foarte serios, acest factor a dispărut în *Panzer General 3D Assault*. Nu se mai primește un anumit număr de puncte de prestigiu. Acum, dacă ai o comportare bună pe parcursul unei



bătălii, primești din când în când niște „fise”, cu care îți poți „cumpăra” comandanți. Numai după achiziționarea unui comandant, se poate achiziționa și o unitate. Numai că, dacă un comandant cu nivel de

Această nouă viziune îmbunătățește semnificativ un aspect al jocului pe care noțiunea de prestigiu nu o putea acoperi integral. Acum ești pus în situații noi, mult mai realiste, în care trebuie să-ți exploatezi la maxim abilitatea strategică, și să dovedești multă flexibilitate. Spre exemplu, sunt situații în care este mult mai convenabil ca, având la dispoziție 2 fise, să achiziționezi 2 comandanți de nivel 4, decât unul de nivel 6 sau 5. Ceea ce rămâne important este, deci, faptul că, întocmai pentru că nu mai avem „prestigiu”, crește foarte mult în importanță modul în care folosești pârgurile de decizie aflate la îndemână.

Împușcături la ralanti

Cu riscul de a ni se spune de la obraz că „spațiul limitat este scuza celor incapabili de sinteză”, trebuie să ometem discutarea unora din aspectele pozitive ale *Panzer General 3D Assault*, pe care le lăsăm în seama simțului vostru de observație. Și iată că ne grăbim în explicarea aceluia dubitativ „numai că...” din începutul acestui articol. Adică, trecem la mizeriile din joc. Să o luăm în crescendo.

În primul rând, rușii nu prea apar în *Panzer General 3D Assault*. De fapt, poate că nu apar deloc. În primul rând, în scenariu, rușii nu există. Iar în campanii nu i-am găsit încă. Adică, în campania cu Guderian, în care ar fi trebuit să avem operațiuni și pe Frontul de Est. Este adevărat, nu am





dat, dintr-un total de 18, decât 8 bătălii (datorită timpului imens pe care îl presupune parcurgerea unei campanii întregi, vedeți motivele mai jos). Numai că, în campania cu Guderian am pășit deja în istoria fictivă cu bătălia de la Windsor și am continuat cu apărarea în fața unei ipotetice invazii a aliaților în sudul Franței, în '42. Este greu de crezut că bătăliile ulterioare vor reveni la firul istoriei reale, ducându-ne în Rusia. Să înțelegem de aici că SSI se gândesc să mai tragă un ban de la jucători, realizând ulterior și un pachet de misiuni pe Frontul de Est? Sau, nu care cumva jocul este făcut în graba mare, și n-au mai apucat să introducă și pe ruși într-însul? Sau amândouă deodată?

În registru minor, o neglijență ne-a deranjat în momentul în care începeam un scenariu sau o bătălie. În briefing-ul introductiv nu este absolut deloc pomenită data la care are loc lupta cu pricina. Nici chiar la reluarea briefing-ului (da, acesta apare de două ori, absolut identic), nu există o asemenea referință. Este drept, din elementele acestei prezentări, un cunoscător poate deduce în ce moment al războiului ne aflăm, dar, poate că nu sunt chiar atât de mulți cunoscători. Momentul în care află data la care se desfășoară bătălia curentă este cel al trecerii la primul tur.

După briefing, îți este oferită posibilitatea de a studia o hartă a locului de desfășurare a luptei. Totul ar fi OK

dacă pe această hartă ar fi notate numele orașelor. Da, pare absurd, dar, deși în briefing îți se spune ce și cum, de cele mai multe ori apărând mai multe denumiri de localități, pe harta terenului aceste nume nu apar – și utilitatea acestei hărți este practic nulă. Se pare însă că realizatorii *Panzer General 3D Assault* au o problemă cu hărțile, pentru că nici harta strategică ce poate fi folosită în timpul bătăliei, nu este mai brează. Adică, nici în această hartă nu îți se oferă informații despre orașe, dar, mai rău, nici despre unitățile militare. Singurul lucru pe care îl află despre trupe este dacă sunt ale tale sau ale inamicului. De data aceasta, omisiunea sau proasta inspirație (ziceți-i cum vi se pare mai potrivit) are repercusiuni măricele asupra gestionării propriilor regimente. Dintr-un motiv pe care îl vom trece la capitolul erori de neiertat, și pentru care îi vom tumefia mai jos pe cei de la SSI.

Jocul este foarte leeeent. SSI au vrut să spargă capra vecinului și au decis să realizeze *Panzer General 3D Assault* așa cum ne sugerează în titlu. Adică, pentru acceleratoare 3D. Jocul necesită obligatoriu un accelerator grafic pentru a putea fi rulat. Și pe deasupra, să nu credeți că fără 64 MB de RAM vă va fi ușor – veți crește bărbi pe tastaturi. Apoi, toate unitățile militare sunt modelate 3D, este drept, cu acuratețe. Acuratețea cu care se fac soldățeii de jucărie. Cred, de fapt, că singurul element a cărui modelare 3D este bineve-

nită este terenul în care se desfășoară lupta.

Toate secvențele de luptă și deplasare sunt animate. He, he, dar ce încet se mișcă toate! Cât de mult timp ia deplasarea pe distanțe mari a unui avion, a unui tanc, a oricărei trupe, apoi mascarada de atac! Mascaradă inutilă, asta este toată șmecheria cu animația luptelor. Și mult, foarte mult timp pierdut inutil. Iar, dacă dezactivezi opțiunea de animare a luptelor, nu vei mai avea timp să observi toate mișcările inamicului, pe perioada turului acestuia. Ceea ce este îngrozitor, pentru că ești, practic, obligat să stai și să te uiți la desenele lor animate stupide, care nici măcar nu sunt variate. Și zic stupide gândindu-mă la indicația vizuală care îți arată că o unitate este lovită – unitatea scoate fum, iar, mai apoi, poate chiar ia foc. Totul este în regulă până când observi primul infanterist care trage sau se deplasează fără mari probleme, arzând de mama focului (ca să zic așa!). Hm, dacă mai pierdeau pe hartă o doamnă plină de sertărașe și o girafă, SSI puteau semna în colțul din dreapta jos: Salvador Dali.

Dacă vi se pare că toată această înșiruire de minusuri nu a atras încă suficiente muște, nu vă impacientați, că pomelnicul nu s-a gătat. Îi lipsește moțul.

Atunci când spuneam că jocul este lent, nu mă refeream numai la inutila pierdere de vreme datorată 3Dificării animate. Vedeți, problema este și în engine-ul jocului. Jocul este foarte lent. Dar, nici necesitățile de procesare datorate AI-ului, nici grafica slăbuță, nu justifică o asemenea lentoare (sub aspect 3D, există jocuri care merg impecabil, precum *Drakan*, cu mult mai complexe grafic și mai solicitante pentru CPU decât *Panzer General 3D Assault*). Efectiv, dai comanda și aștepti răbdător să ți-o primească. Iar, odată cu scurgerea timpului și cu scăderea numărului de ture rămase până la final, jocul devine tot mai lent. Necesitând, pentru a reveni la o viteză cât de cât firească, ieșirea din joc și restartarea calculatorului. Și nu s-ar putea spune că am folosit un calculator slăbuț – Celeron 400 o/c la 450, 64MB RAM, MB MSI 6159, HDD Quantum de 6,4GB. Acum vă dați seama de ce este inflamatorie proasta realizare a hărții strategice. Pentru că, la durate de timp atât de lungi, ajungi efectiv să uiți pe unde și cum ți-ai lăsat trupele. Ori, dacă harta nu-ți arată decât faptul că trupele sunt ale tale sau ale inamicului, fără indicații de amănunt, ajungi să dai cu blesteme în numele, până acum nepătat, al producătorului.

SSI a făcut un calcul dis-



cutabil. A vrut să introducă elemente atractive (la modul facil, comercial), într-un joc adresat unei categorii aparte de gameri. Panzeriștii nu au nevoie de animații de doi lei, sau de infantilizarea grafică a jocului, cu repercusiuni dramatice asupra duratei de joc. Panzeriștii sunt oameni care pot sta bine-mersi în fața unei hărți strategice seci, precum cea din Ardennes Offensive, rămânând perfect refractari la elucubrațiile grafice atractive. Ei vor doar îmbunătățiri conceptuale.

Partea bună este că aceste îmbunătățiri conceptuale există în *Panzer General 3D Assault*, și sunt excepționale. Poate că SSI își vor optimiza engine-ul, să sperăm că vor exista versiuni ulterioare. Noi, unii, suntem optimiști, și, culmea, ne încurajează în această atitudine tocmai senzația că SSI a făcut *Panzer General 3D Assault* în grabă, hei-rup-istic. Este mai bine să ai un joc revolut sub aspectul ideii, dar șucar la grafică și engine (ce pot fi îmbunătățite), decât un joc care-ți trage pielea de pe față cu o grafică impresionantă, și numai atât. Nu-mi pot ascunde, însă, regretul cu care scriu fraza următoare. Dacă *PG3DA* ar fi fost numai *PG3A*, ar fi fost, probabil, unul din cele mai bune jocuri strategice făcute vreodată.

Să decolorăm dracul

Adică, să încheiem acest articol într-o notă pozitivă. Și

să mai adăugăm câteva chestiuni reușite din *Panzer General 3D Assault*, pentru că merită.

Neapărat, în capul listei de lucruri bune pe care le-am spune unui panzerist pasionat, este faptul că se poate captura material de la inamic, iar acesta poate fi folosit ulterior. Într-una din imaginile acestui articol veți vedea cum în HQ-ul german se află o Matilda II și un S35.

Apoi, ne-au plăcut în mod deosebit denumirile trupelor care apar în joc, și care sunt cele din limba și tradiția militară de origină a părților combatante – cum ar fi Rangeri la americani, Partisani la francezi (trupă complet nouă!), Motorised pentru infanteria regulată britanică sau Grenadiere, pentru infanteria regulată germană. Acestea două din urmă, erau referite comun în *PG2* cu termenul de Regular; avem deci de a face în *PG3DA* cu o diversificare, dublată de pitoresc. Iar când zic pitoresc mă gândesc în special la mofluzele trupe ale italienilor, dar cu nume impresionante: Bersaglieri, sau Guastatori (da, știu că ceva nu vă e clar, și noi am avut un moment de recul, dar Guastatori – stricători, demolatori - sunt pur și simplu trupele de geniu).

Laudă mai avem a aduce și interfeței *Panzer General 3D Assault*. Jucați și utilizați, ergonomia este un lucru despre care nu face să povestești, întocmai ca și la o muzică bună, pe care trebuie pur și simplu



să o ascuți. Acum, că ne-am făcut artistic trecerea la capitolul coloană sonoră, ne manifestăm încântarea de a fi auzit câteva bucăți muzicale inspirate, unele originale, altele preluate din muzica simfonică. Remarcăm la preluări folosirea integrală a „Marșului spre eșafod” din Simfonia Fantastică de Berlioz, ce apare în campania franceză. Iar dacă veți juca cu germanii, puteți asculta una din bucățile mele (M.G.) preferate din partiturile strict orchestrale ale lui Wagner – introducerea la Actul al III-lea din Lohengrin. Un obicei foarte bun, ce pare a se generaliza, având în vedere că în *Close Combat III* am recunoscut fragmente din Musorgski și Borodîn.

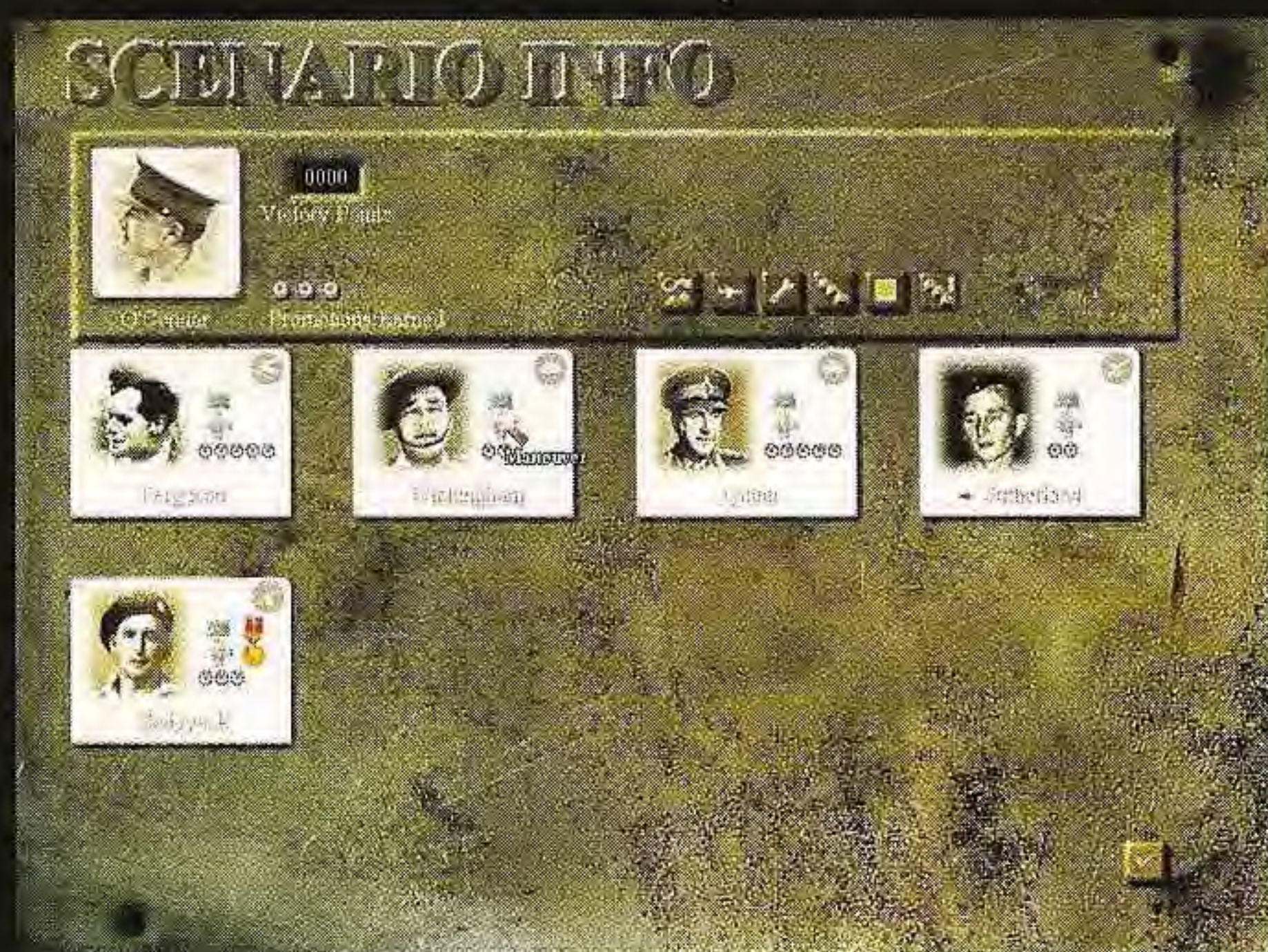
Din muzica originală, foarte inspirate ni s-au părut micile piese ce asigură fundalul sonor al briefing-ului introductiv, una la englezi și cealaltă la francezi. În schimb, muzica de la americani a fost un mic prilej de agasare. Probabil că pentru un european, muzica specifică paradelor îndoielnice ale americanilor, deschise de cuconițe ce palmează bățul în fața piep-

tului bombat în mod mai mult sau mai puțin natural, nu sună tocmai atrăgător. Oricum, mai bine ai străzile umplute cu parade aiurite, decât cu coloane lungi de greviști.

Că tot am ajuns la de-ale urechii, suntem mulțumiți și de efectele sonore, împușcături, explozii, sunete de motoare. Remarcăm grija, normală la un nume ca SSI, pentru distincția netă între sunetele diferitelor tipuri de armă, în funcție și de partea combatantă, chestiune valabilă și la sunetele motoarelor.

Deși nu de multe ori am înjurat pur și simplu lentoarea cu care se mișcă totul în acest joc, iar prima noastră reacție s-a concretizat în cuvintele „Jocul ăsta este superb, minunat, excepțional, bestial, dar este prost făcut!”, acordăm circumstanțe atenuante producătorului, pentru că am fost, totuși, foarte mulțumiți de evoluția ideii de *Panzer General*. De aceea, strigăm în cor bărbătesc și energic către SSI: „Nu lăsați o idee atât de bună să se târască în cârjel!”.

Marius Ghinea
Radu Boian



DATE TEHNICE

Gen:
TBS
Producător:
SSI
Distribuitor:
Mindscape
Sistem recomandat:
Pentium II, 64MRam, mmx,
Direct 3D, 3Dfx, WIN 95/98

NOTA LEVEL
Grafică: 15/20
Sunet: 14/15
Gameplay: 29/30
Feeling: 8/20
Storyline: 3/05
Impresie: 7/10

76



Anul 2367. După 32 de ani de când ai distrus amenințarea rasei Shivan, crezi că mai ești destul de bun pentru încă o luptă? Casa de jocuri **Interplay** împreună cu producătorul **Volition** au dat lovitura cea mare! Urmarea lui *Descent Freespace* în care Galactic Terran-Vasudan Alliance (GTV) i-a învins pe Shivan, dar a rămas izolată de Sol. Singurul jump-node a fost distrus în ultima luptă cu nava amiral a shivanilor, care

după 32 de ani s-au întors, de data aceasta pentru a elimina definitiv GTVA. Dar GTVA are un nou as în mânecă: TU, un pilot recrut ce vei fi în mijlocul luptei pentru restabilirea legăturii cu Sol.

Nave spațiale lungi de 10 kilometri?

Nicăieri, în nici un alt simulator spațial nu am mai văzut asemenea nave! Nave indestructibile, ce nu pot fi

Descent Freespace 2

GTVA are nevoie de noi recruți! Înscrie-te, dacă Aventura este al doilea nume al tău!

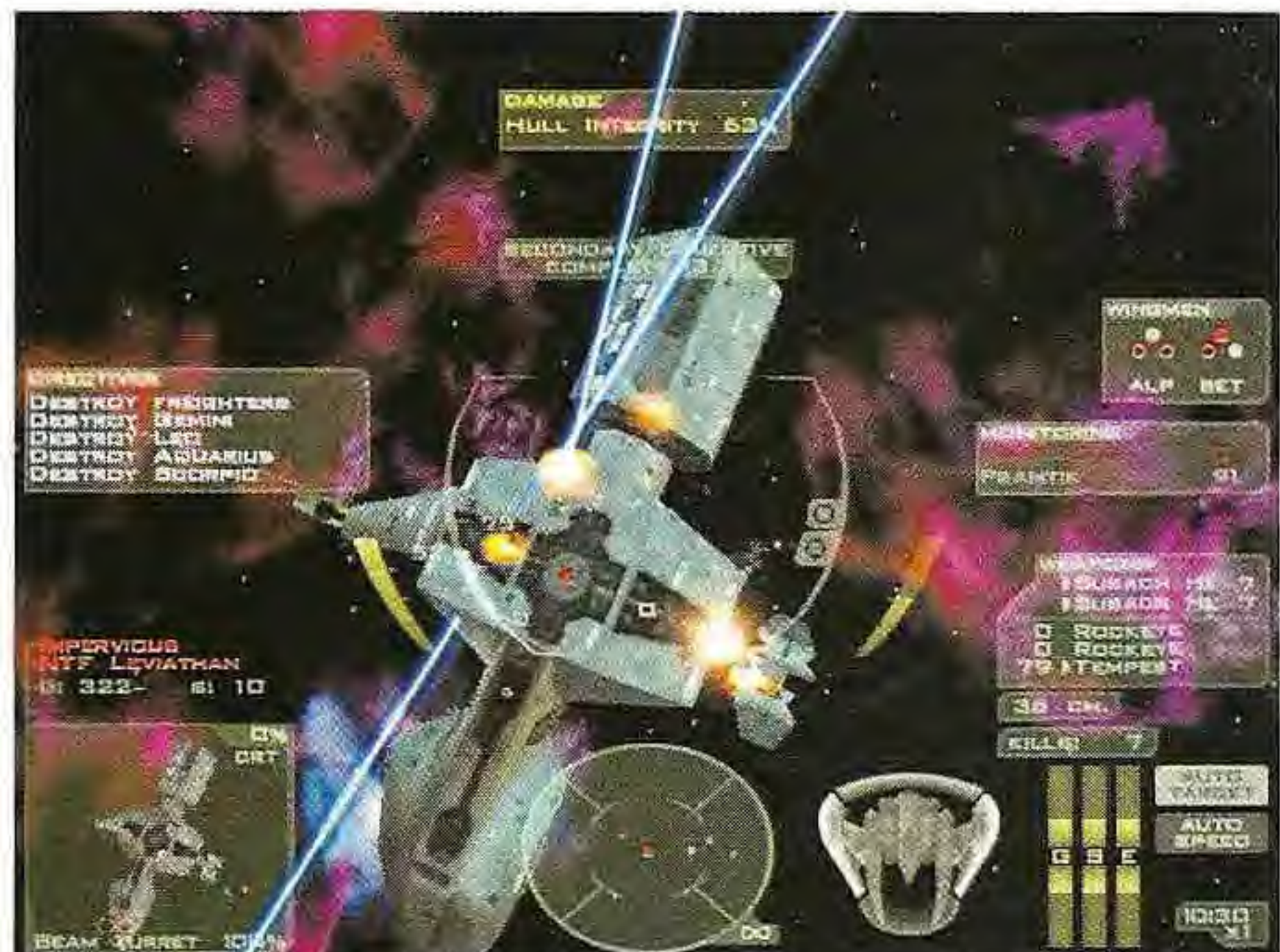
decât „zgâriate” de o întreagă încărcătură de rachete a unui interceptor, pentru distrugerea lor fiind necesar un escadron de bombardiere coordonate perfect, ce distrug concomitent subsisteme, sisteme de apărare, generatorul de scut și carcasa navei. Acest lucru, navele de luptă inedite, lupta de tip „dogfight” și grafica extraordinară la acea vreme m-au atras ca să joc *Descent Freespace*. Acum, la mai puțin de doi ani a apărut și urmarea! *Descent Freespace 2* păstrează spiritul „bunicului” său, fiind îmbunătățit cu o multitudine de secvențe de speech foarte realiste și o grafică la superlativ (dacă nu mă credeți, încercați și voi misunile din nebuloasă, e un feeling de zile mari!).

... la fel de bun ca orice competitor al lui!

Așa aș putea caracteriza *Descent Freespace 2* la prima vedere. Cei de la **Volition** au demonstrat încă o dată că pot

crea un titlu care să stea de unul singur acolo unde l-au pus ei, adică în vârful ierarhiei de simulatoare de luptă în spațiu cosmic. Totuși, au reușit acest lucru, plus o grafică de excepție și sunete de calitate, fără a sacrifica nimic din caracteristica principală a jocului original, și anume jucabilitatea (gameplay)! *Descent Freespace 2* se aseamănă foarte mult cu *Wing Commander IV*, dar aș putea spune că acțiunea și filmele din *Wing Commander IV* sunt mai apropiate de personajul pe care îl „împieliți” (vezi filmele cu secvențele personale între pilot și comandantul navei – o EA, bineînțeles!). Și acest titlu se „lăfăie” pe trei CD-uri, de vină fiind filmele, muzica și speech-ul asupra cărora se pune tot mai mult accent, pentru ca un titlu să devină un adevărat succes pe piața jocurilor.

Toată acțiunea este concentrată în jurul personajului tău, în urma unui „dog-fight” ajungând să salvezi o navă capitală a GTVA, care va avea o foarte mare contribuție la





victoria finală, bomber-ul tău va da lovitură „de grație” unei nave inamice, vei distruge nava de interceptare a unui binecunoscut as inamic, toate acestea îți conferă acea senzație de „cel mai tare din parcare”, senzație ce te va face să începi de mai multe ori jocul, cu toate că are un singur set de misiuni. Ce ar fi fost cu adevărat extraordinar era să fie și o altă campanie în care să poți juca de partea inamicilor, dar cred că sunt cam pretențios! V-am convins să-l jucați și voi? Dacă nu, citiți mai departe, dacă da, citiți mai departe!

Facilități noi (îmbunătățiri)

De 32 de ani Marele Război (Great War) s-a terminat, ultima luptă având drept rezultat colapsul unicului nod ce ducea spre Sol (Pământ). Izolați de planeta mamă, Teranii împreună cu Vasaudanii au început să-și reconstruiască civilizațiile! Totul mergea bine

când, un amiral teran, din sistemul Polaris, declară război Vasaudanilor, astfel periclitând alianța și așa fragilă. Fără vreun avertisment Shivanii se întorc și GTVA, uitând de fricțiunile interne, lansează o cruciadă pentru a-și elimina vechii adversari, iar „Failure is not an option” este sloganul după care te vei ghida pe tot parcursul războiului!

Și acum, că v-am introdus un pic în universul *Descent Freespace*, să vă povestesc un pic despre lucrurile bune care au apărut în joc. Deoarece au trecut 32 de ani de la ultimul mare conflict la care a luat parte GTVA, nu vă așteptați să pilotați aceleași nave și să luptați cu armele vechi! Toată tehnologia este avansată, au apărut noi prototipuri de nave, mai rapide, mai durabile și cu o putere de foc devastatoare. Dar, ce, credeți că shivanii au stat degeaba? Greșit! Și ei au avansat cu tehnologia, de această dată avantajul GTVA fiind că ei știu cu cine luptă

(îmi aduc aminte că în primele șapte sau opt misiuni din *Descent Freespace* nici nu știam cu cine mă lupt, dar trăgeam frenetic de „bățul” de la joystick, să aflu și eu, poate prin misiunea a noua, cu cine am de-a face!).

Există un singur modul (campanie) de misiuni, ce conține 30 de scenarii single-player în care, pe lângă misiunile clasice, va trebui să pilotați și nave vasaudane, interceptoare invi-

zibile sau să „marcați” cu ajutorul rachetelor TAG (Target Acquisition & Guidance) navele capitale inamice, pentru a face mai ușoară munca bombardierelor din escadronul ce vă urmează îndeaproape.

Partea de comunicare cu piloții din escadronul comandat de tine a fost simplificată, ei având un AI cu mult îmbunătățit față de versiunea precedentă, astfel că în cazul în care „te-a prins flama” luptei



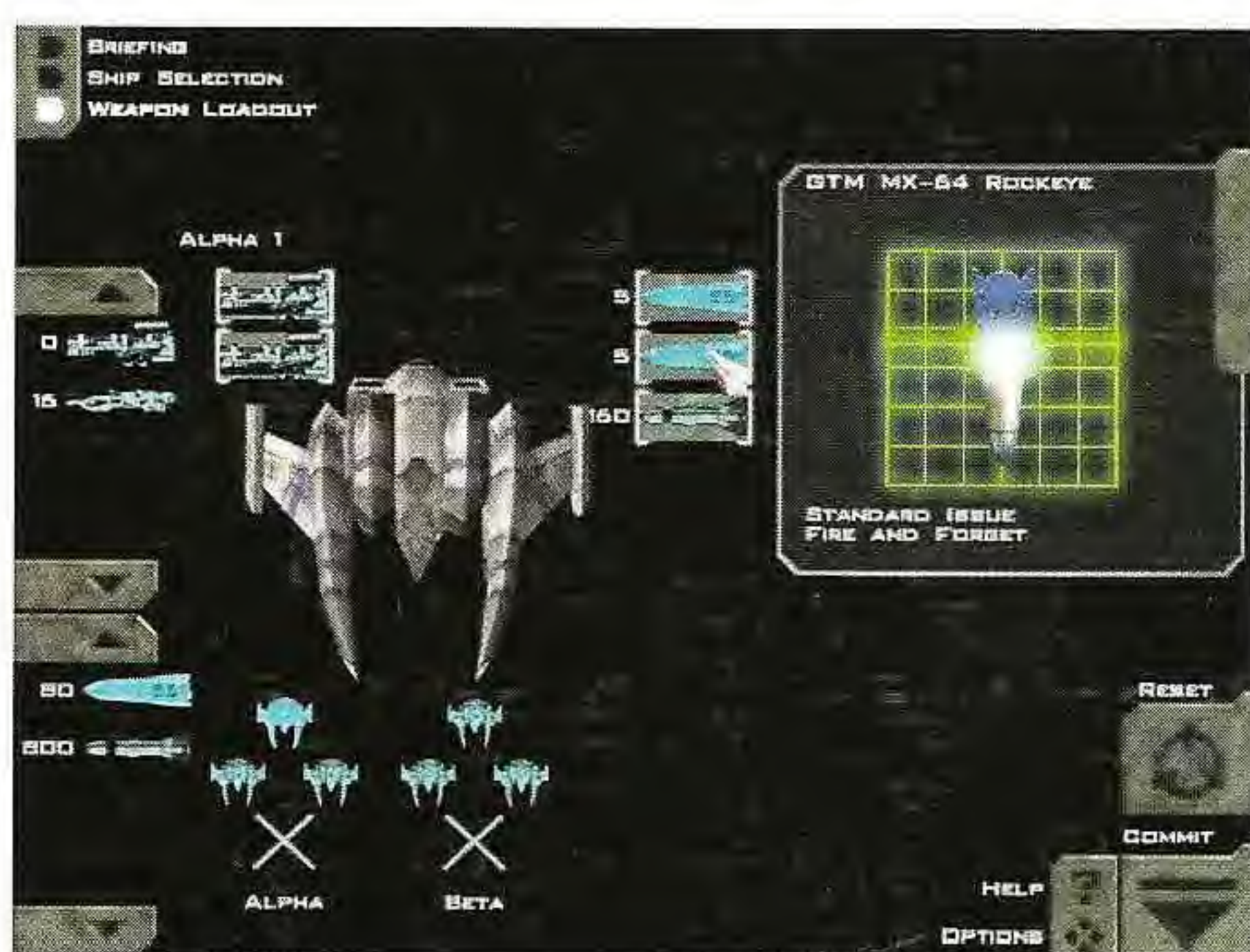


și ai uitat cu totul de ei, vor intra automat în luptă pentru a te ajuta și a elimina prezența inamică. De asemenea, mai este inclusă în comunicator și opțiunea de dezactivare a anumitor ținte, pe lângă clasicele ordine de atac, apărare etc. Partea de luptă detaliată nu a fost nici ea uitată, acum jucătorul având posibilitatea de a distruge turelele defensive și rampele de lansare a interceptoarelor inamice înainte de a trece la distrugerea subsistemelor și, în final, a navei capitale. Mie mi s-a părut cam greoaie această facilitate (trebuia să selectezi o mulțime de turele și nu prea era timp, mai ales că turelele respective nu prea făceau mare scofală, asta dacă ești destul de deștept și nu te duci spre navă să o ataci direct în flanc, trebuie să fii un pic diabolic și să o ataci dinspre punctul slab, adică motoarele!), astfel că, dacă aveam de-a face cu o navă capitală, mă duceam direct spre ea și ținteam direct în carcasă (hull), în timp ce co-

echipierii mei se ocupau de interceptoarele inamice.

Stilul de „dogfighting” (luptă între două sau mai multe nave) este foarte asemănător cu cel caracteristic luptelor aviatice din cel de-al doilea război mondial. Pe măsură ce avansezi în campanie, dispui de arme și nave noi, pentru care vei beneficia de misiuni de acomodare (training).

Pe tot parcursul acestui titlu, pe lângă navele mai vechi din *Descent Freespace*, veți întâlni peste 70 de nave din care merită să menționez navele capitale (adevărate fortărețe spațiale cu peste 60 de turele de apărare!) ce se întind pe o lungime mai mare de 6 kilometri, interceptoare invizibile ce pot fi detectate doar de la mică distanță, nave de recunoaștere cu sisteme radar foarte puternice ce ghidează flota GTVA în interiorul unei nebuloase. Și dacă tot am pomenit despre nebuloasă, aș dori să menționez că lupta în interiorul ei este extrem de grea, senzorii nefiind de prea



mare ajutor, lucru ce-l ajută pe inamic să creeze diversuni și ambuscade, de aceea puteți să vă luați rămas bun de la vechile tactici din *Descent Freespace* unde treceai prin misiuni foarte ușor! Acum este nevoie de multă inventivitate și abordarea inamicilor într-o manieră mai „vicleană”, deoarece și AI-ul lor a fost cu mult îmbunătățit!

Descent Freespace 2 are nevoie de placă 3D, numărul de frame pe secundă este mult mai mare, 3D-ul reușind să genereze o grafică „rotundă” de excepție! De ce am folosit termenul „rotundă”? Deoarece detaliul poligoanelor și ceața din interiorul nebuloasei sunt de o înaltă calitate, iar „alpha

blending”-ul este la modul „free”! V-am băgat în ceața nebuloasei cuvintelor? Se explică astfel: datorită 3D-ului folosit în mod optim, procesorul nu mai este atât de solicitat (free) ceea ce face ca transparența de culoare (alpha blending) să arate foarte bine!

Deși am utilizat un joystick Force Feedback (Microsoft Sidewinder), am remarcat că nu are un răspuns extrem de bun, în momentul în care trăgeam ca „disperatul” manșă nu-mi opunea o prea mare opoziție!

Cam atât, ce să vă mai spun? Uitați-vă și voi la capturi, și dacă vă vor convinge, vă urez un călduros: „Spor la butonat!”

K'shu



DATE TEHNICE	
Gen:	Simulator spațial
Producător:	Volition
Distribuitor:	Interplay
Sistem recomandat:	Pentium II, 64MRam, mmx, Direct 3D, 3Dfx, WIN 95/98
Grafică:	19/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	26/30
Feeling:	14/20
Storyline:	3/05
Impresie:	8/10

KOTA LEVEL

82



Negura războiului se ridică din nou asupra Erathiei

scenarii la care se mai adaugă și o multitudine de hărți pentru multiplayer. Normal că plusurile nu se opresc aici, s-au mai adăugat un număr de eroi și, bineînțeles, a mai apărut o castă, Conflux, cu noi trupe și două tipuri noi de eroi. De partea magică a Confuxului se ocupă elementalii, pe când de sabie și scut se folosesc planeswalker-ii. Trupele din Conflux nu sunt chiar atât de noi, ele mai apărând și prin versiunile anterioare, doar că nu prea am avut acces la ele, mai degrabă upgrade-urile lor sunt noi. Cea mai slabă unitate este Pixie, pe care am mai întâlnit-o și în *Heroes of Might and Magic I*, urmate apoi de

Aproape cu un an în urmă, mai precis în februarie anul curent, a apărut unul dintre jocurile cu cele mai mari șanse de a cuceri titlul de Turn-Based Strategy al anului. Este vorba despre *Heroes of Might and Magic III*. Normal timpul scurs de atunci, precum și lansarea pe piață a altor jocuri, a făcut ca acesta din urmă să-și piardă din popularitatea avută la data apariției. Până la apariția unui eventual *Heroes of Might and Magic IV*, trebuia făcut ceva pentru a trezi din nou interesul utilizatorilor pentru acest joc. Cea mai la îndemână și mai ieftină soluție era producerea unui add-on. Și astfel s-a născut cu foarte puțin timp în urmă *Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade*. Însă, ca să puteți să vă bucurați de noută-

țile aduse de acest add-on, va trebui să aveți instalat pe hard în continuare originalul *Heroes of Might and Magic III*.

Noi ambiții

Dacă ați crezut că pacea se va instaura în Erathia, v-ați înșela amarnic. Un oarecare Lucifer Kreegan se face că are un vis profetic. Dacă va reuși să refacă Armageddon's Blade, atunci va avea întreaga lume la degetul mic. Spre fericirea omenirii, spionii reginei Catherine nu sunt plătiți degeaba și află de intențiile diabolice ale lui Lucifer. Fără să mai stea pe gânduri, Catherine strânge armata și pleacă într-o nouă cruciadă împotriva demonilor. În acest conflict apare o forță nouă, despre care nimeni nu știe nimic și, cu atât mai puțin,

dacă va intra în acest conflict și de partea cui. Aceștia sunt misticii, membrii ai cultului Conflux, care preamăresc natura și forțele ei (și cele benefice și cele malefice) și care se mai bucură de un atu... păsările Phoenix.

În colbul războiului

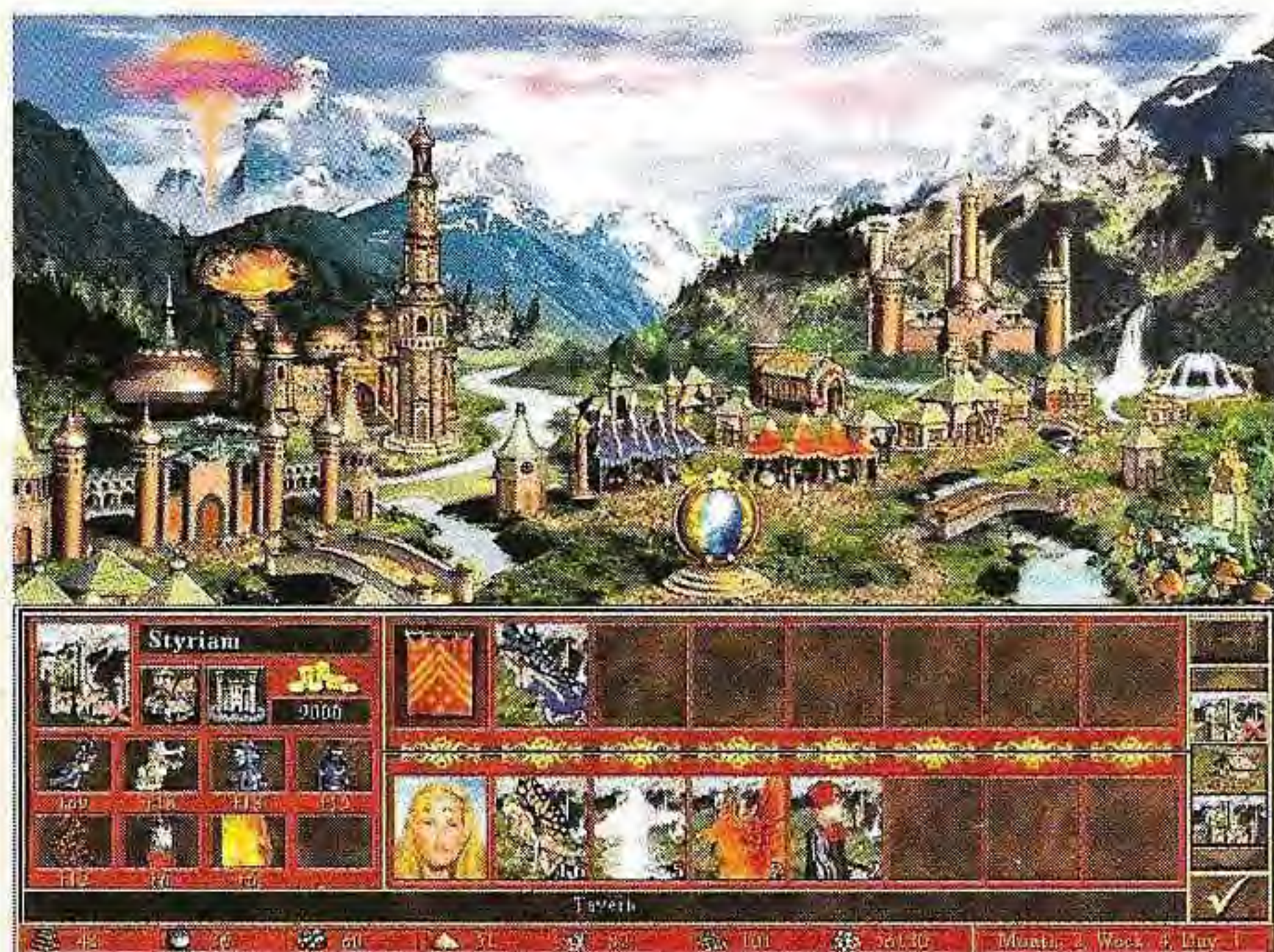
Prima noutate pe care o vom întâlni este coborârea frumoasei și războinice Catherine de pe pernele moi ale tronului până în colbul drumului alături de oșteni. Nu cred că vă displace să conduceți spre victorie un erou de nivel 12 încă din prima misiune. *Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade* conține un set de 6 campanii noi și 15



cele patru „elementals” cunoscute deja: air, water, fire și earth. Noutatea o constituie Psychic Elemental care poate lovi trupele din hexurile adiacente și Firebird. Să vă spun și upgrade-urile? Neah... sunt prea frumoase și nu vreau să stric surpriza.

Ca o concluzie finală, *Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade*, în calitatea sa de add-on își atinge scopul: să aducă suficientă noutate pentru a retrezi interesul jucătorilor pentru unul dintre cele mai bune TBS-uri ale anului.

Claude



DATE TEHNICE

Gen:
Add-on
Producător:
3DO
Distribuitor:
Ubisoft România
Tel: 01-2316769 Fax: 01-2316766
Sistem recomandat:
Pentium 200, 32MBRam, mmx

NOTA LEVEL
Grafică: 18/20
Sunet: 14/15
Gameplay: 25/30
Feeling: 16/20
Storyline: 4/05
Impresie: 8/10

85





JANVIER	FEBVRIER
L 3 10 17 24 31	L 7 14 21 28
M 4 11 18 25	M 1 8 15 22 29
M 5 12 19 26	M 2 9 16 23
J 6 13 20 27	J 3 10 17 24
V 7 14 21 28	V 4 11 18 25
S 1 8 15 22 29	S 5 12 19 26
D 2 9 16 23 30	D 6 13 20 27

MARS	AVRIL
L 6 13 20 27	L 3 10 17 24
M 7 14 21 28	M 4 11 18 25
M 1 8 15 22 29	M 5 12 19 26
J 2 9 16 23 30	J 6 13 20 27
V 3 10 17 24 31	V 7 14 21 28
S 4 11 18 25	S 1 8 15 22 29
D 5 12 19 26	D 2 9 16 23 30

MAI	JUNE
L 1 8 15 22 29	L 5 12 19 26
M 2 9 16 23 30	M 6 13 20 27
M 3 10 17 24 31	M 7 14 21 28
J 4 11 18 25	J 1 8 15 22 29
V 5 12 19 26	V 2 9 16 23 30
S 6 13 20 27	S 3 10 17 24
D 7 14 21 28	D 4 11 18 25

JULI	AUGUST
L 3 10 17 24 31	L 7 14 21 28
M 4 11 18 25	M 1 8 15 22 29
M 5 12 19 26	M 2 9 16 23 30
J 6 13 20 27	J 3 10 17 24 31
V 7 14 21 28	V 4 11 18 25
S 1 8 15 22 29	S 5 12 19 26
D 1 9 16 23 30	D 6 13 20 27

SEPTEMBRE	OCTOBRE
L 4 11 18 25	L 2 9 16 23 30
M 5 12 19 26	M 3 10 17 24 31
M 6 13 20 27	M 4 11 18 25
J 7 14 21 28	J 5 12 19 26
V 1 8 15 22 29	V 6 13 20 27
S 2 9 16 23 30	S 7 14 21 28
D 3 10 17 24	D 1 8 15 22 29

NOVEMBRE	DÉCEMBRE
L 6 13 20 27	L 4 11 18 25
M 7 14 21 28	M 5 12 19 26
M 1 8 15 22 29	M 6 13 20 27
J 2 9 16 23 30	J 7 14 21 28
V 3 10 17 24	V 1 8 15 22 29
S 4 11 18 25	S 2 9 16 23 30
D 5 12 19 26	D 3 10 17 24 31

Calend 2000



ar





Driver: You are the wheelman

Mașini,
viteză și...
„milițieni”
într-un joc
care a
schimbat
viețile multor
gameri, ași
într-ale
simulatoarelor
auto. Deci,
haideți să ne
jucăm de-a
hoții și
vardiștii!

Acum câteva luni, în timp ce navigam pe Internet, am descoperit un joc care mi-a atras atenția, la fel cum magnetul atrage fierul. Este vorba despre *Midtown Madness*. Cred că știți despre ce vorbesc, pentru că acest titlu este unul care a cunoscut un mare succes într-un timp foarte scurt. La acea vreme (și după multe ore petrecute în fața calculatorului) eram foarte convins că nu voi mai întâlni un simulator auto atât de reușit care să îmi placă atât de mult. Dar se pare că cei de la **Reflections Interactive** s-au hotărât să mă contrazică (nu că m-aș fi supărat) și au scos pe piață un titlu de nota „unșpe, adică... cum n-a văzut Parisu’ ”.

Trebuie să știți că m-am oferit voluntar atunci când Claude a întrebat: Cine scrie despre *Driver*? Asta din cauză că îmi place la nebunie acest joc. Îmi place în primul rând pentru că este cu mașini, dar mai ales pentru că este total diferit de celelalte simulatoare auto pe care le-am jucat până în momentul de față. Dar, pentru că unuia dintre prietenii mei, mai precis Gray, i-a plăcut și lui acest titlu, am hotărât să îl scriu în colaborare cu acesta.

În *Driver* nu conduci pentru puncte sau bani împotriva altor concurenți, într-un campionat auto. Aici lucrurile stau cu totul și cu totul altfel. Dar pentru a gusta cu adevărat calitatea acestui joc, trebuie să-l jucați pentru că ceea ce vă



povestesc eu nu poate egala senzațiile dementiale pe care le veți simți atunci când veți alerga pe străzile din San Francisco sau Miami încercând să comiteți cât mai multe infracțiuni.

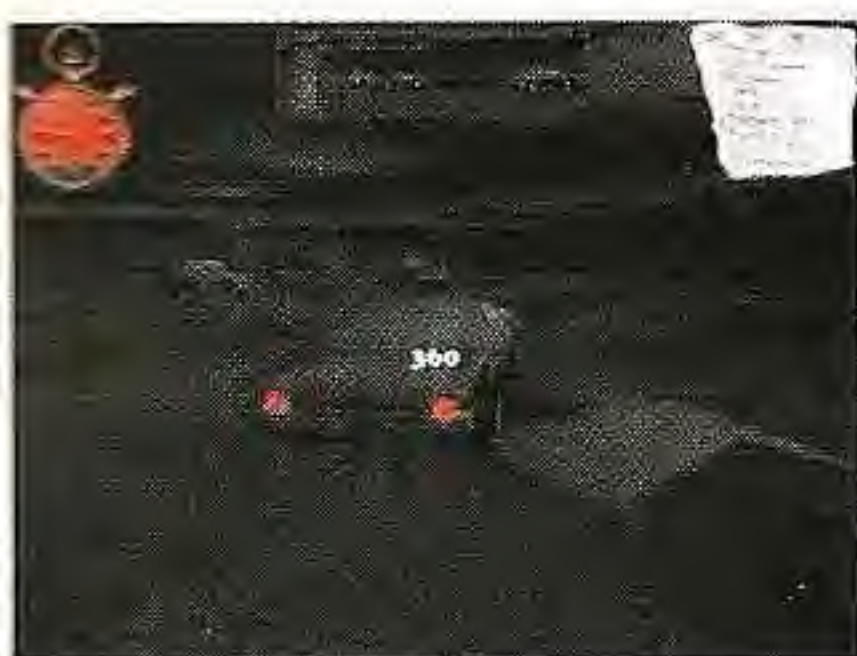
Nino, nino... șase că vin gaborii!!!

Trebuie să știți că de fapt vom juca rolul unui polițist numit Tanner, care lucrează sub acoperire. Împreună cu acesta

va trebui să ne infiltrăm în această grupare mafiotă pentru a îi putea demasca activitatea.

Aventura noastră pe tărâmul fărâdelegilor începe într-o manieră oarecum interesantă și totuși normală, dacă avem în vedere faptul că și hoția este o activitate serioasă și foarte profitabilă. Ei bine, la început va trebui să faceți o mică demonstrație a măiestriei voastre la volan. Este vorba despre un test de îndemânare la care veți fi supuși de către capii lumii





interlope, pe care va trebui să îl treceți dacă veți dori ca aceștia să vă încredințeze următoarea misiune. Probabil că la sfârșitul acestui test de îndemânare veți răsufla ușurați, ba mai mult, veți fi chiar bucuroși că ați reușit să-l treceți, dar să știți că greul abia începe. Vor urma o serie de misiuni destul de dificile în care veți avea de îndeplinit tot felul de obiective, unele dintre acestea contracronometru.

Partea ce mai interesantă este că, pe lângă un indicator de „damage”, există și unul de „felony”. Asta înseamnă că infracțiunile pe care le veți comite vor fi încontinuu monitorizate. În momentul în care ați reușit să îi „faceți cu nervii” pe polițai, atunci nivelul adrenalinei din sângele vostru va atinge cote maxime. Astfel că din clipa în care „dunga albastră a infracțiunii” va începe să crească, băieții buni care poartă tot „albastru”, adică polițaii, vor face tot posibilul să vă oprească, distrugându-vă sistematic mașina pentru ca la final să vă apară propoziția „Your car is wrecked”. După aceea, tot ceea ce puteți face este să o luați de la început. Și feriti-vă, că băieții sunt foarte brutali! Urmăririle sunt extrem de palpitate. Veți avea parte de tot arsenalul unui spectacol de ce mai bună calitate, unul asemănător cu cel pe care îl putem vedea în multe din filmele americane de acțiune.



Frâne, derapări, întoarceri cu 180 de grade și toate acestea într-un oraș cu semafoare și intersecții aglomerate, cu zeci de mașini și pietoni care se feresc disperați din fața mașinii tale. Pentru că tot v-am vorbit de frâne și derapări, trebuie să vă spun că acestea sună cât de real se poate. Asta înseamnă că în momentul în care abordați o curbă cu viteză prea mare sau când veți folosi frâna de mână, mașina va începe să alunece pe șosea pornind o adevărată simfonie de scârțaituri și zgomote metalice (asta în caz că vă ciocniți).

O singură observație: nu puteți să călcați bieții pietoni, săracii aleargă mai repede decât super-bolidul vostru american. De fapt, dacă polițaii sunt atât de violenți noi de ce ar trebui să fim cuminiți?!

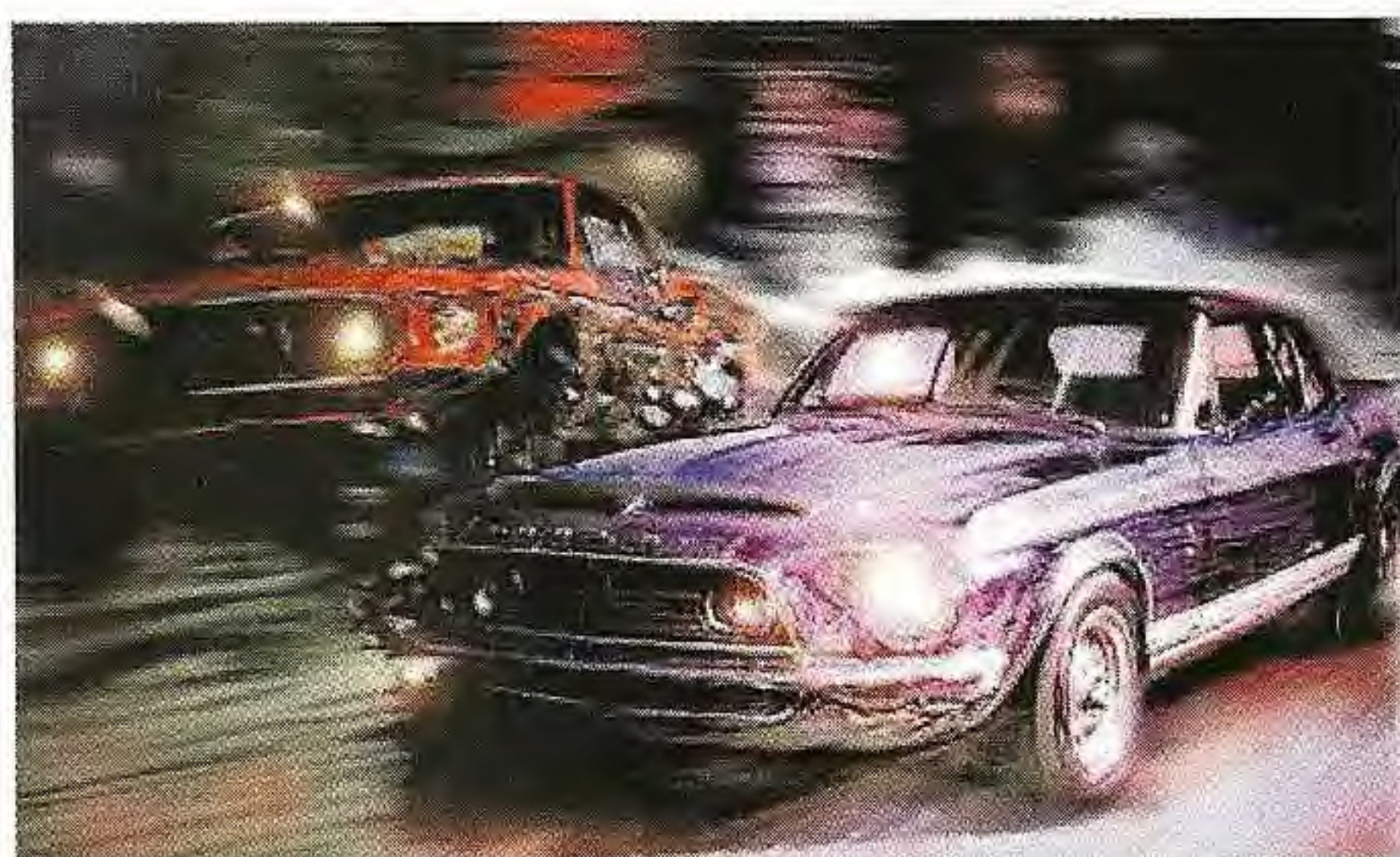
Feriti-vă, că mă grăbesc!

Veți avea posibilitatea ca, după ce ați terminat o misiune sau o cursă prin oraș, să puteți vedea totul la rece. De fiecare dată mă distrez când văd în timpul jocului, prin intermediul oglinzii retrovizoare sau în reluări, cum intră ei, oamenii legii, unii în alții, fiecare încercând să dovedească cât de „tare” este el cu mașina lui. Tot în reluări, de altfel foarte bine realizate, veți putea vedea unde ați greșit sau de ce ați greșit și veți mai putea revedea toate fazele spectaculoase. Acesta este un lucru binevenit, pentru că jocul curge atât de repede încât nu prea veți avea timp să „căsați ochii” în stânga sau în dreapta. De remarcat că atunci când o fază devine interesantă, te trezești cu câte un palmier în fața ochilor, pe autostrăzile din Miami, sau cu un spate de mașină în prim plan. Sau poate că cel care a filmat murise pe stradă...

Cu o extraordinară realizare grafică, a se vedea modul în care este renderizată mașina sau farurile mașinii pe timp de noapte, Driver se remarcă și prin modul în care este realizat motion-ul mașinii...

Succesul se bazează pe perseverență. Din momentul în care reușiți să treceți „examenul”, începe greul! Să nu vă mirați dacă o să înceapă să vă doară degetele. Explicația este simplă: jocul este excelent! Trecând totuși de faza în care degetele amortite încep să își revină, o să descoperiți că timpul trece, iar polițaii nu se mai termină. Misiuni peste misiuni în care trebuie să urmăriți un tren „du grand vitesse”, sau o barcă, toate acestea vă vor face să vă „pierdeți” timpul într-un mod foarte plăcut și să nu vă mirați dacă într-o noapte, cândva, veți visa că un „milițian” intră în voi. Capul sus și... conduceți bine!

Gray & Wild Snake



DATE TEHNICE	
Gen:	Adventure auto
Producător:	Reflections Interactive
Distribuitor:	GT Interactive
Sistem recomandat:	Pentium 200, 32MRam, mmx, Direct 3D, 3Dfx
Grafică:	16/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	27/30
Feeling:	19/20
Storyline:	4/05
Impresie:	9/10

NOTA LEVEL

37



Hell-copter

**Ce vă sugerează acest titlu?
Un elicopter care va trece
prin iadul războiului, dar
care, mânuit cu pricepere, va
reuși să supraviețuiască.**

Deși la ora actuală, sunt la mare modă simulatoarele, iar era jocurilor de gen action-arcade se pare că a apus demult, iată că *Hell-copter*, în ciuda titlului agresiv, este un reprezentant al celei de-a doua categorii. Acest lucru nu trebuie să vă înspăimânte! Chiar dacă aspectul său este oarecum caraghios, în special datorită dimensiunilor elicopterului și ale vehiculelor militare ale adversarului, titlul celor de la **Drago Entertainment** va reuși să vă capteze atenția și să vă țină destule ore în fața calculatorului.

Generalități

Chiar dacă feeling-ul nu va fi exact acela pe care ni-l dă un simulator de elicopter de calitate, sunt garantate câteva lucruri. Cel mai important dintre acestea este, după părerea mea distracția. Personal m-am amuzat nespun când am văzut elicopterul pe ecranul monitorului. După ce studiasem atent cutia și manualul jocului, după ce vizionasem și un filmuleț de introducere destul de interesant, mă așteptam la un aparat de zbor cu o alură agresivă. Așa că, în momentul în care am sesizat că elicopterul meu

este de mărimea unei cutii de chibrituri, am izbucnit în hohote de râs. Pentru câteva momente am fost chiar dezamăgit.

Cu zâmbetul pe buze și cu oarecare dezamăgire în suflet, am purces la prima misiune a jocului. Și după câteva minute de joc am ajuns la concluzia că prima impresie nu este deloc relevantă. *Hell-copter* este extrem de captivant. V-am povestit toate aceste lucruri pentru ca, în cazul în care veți fi dezamăgiți în primele mo-

În miezul acțiunii

Pentru a vă demonstra că, în ciuda aspectului, *Hell-copter* este un joc destul de complex, care nu poate fi compromis de apariția monotoniei, o să vă prezint în continuare câteva aspecte edificatoare în acest sens.

În primul rând vom vorbi despre aparatele de zbor prezente în joc.

C h i a r

la fiecare misiune este recomandat să vă alegeți cu grijă elicopterul și tipul armamentului.

De asemenea de mare ajutor va fi radarul de la bordul aparatului nostru. Acesta ne va dezvălui

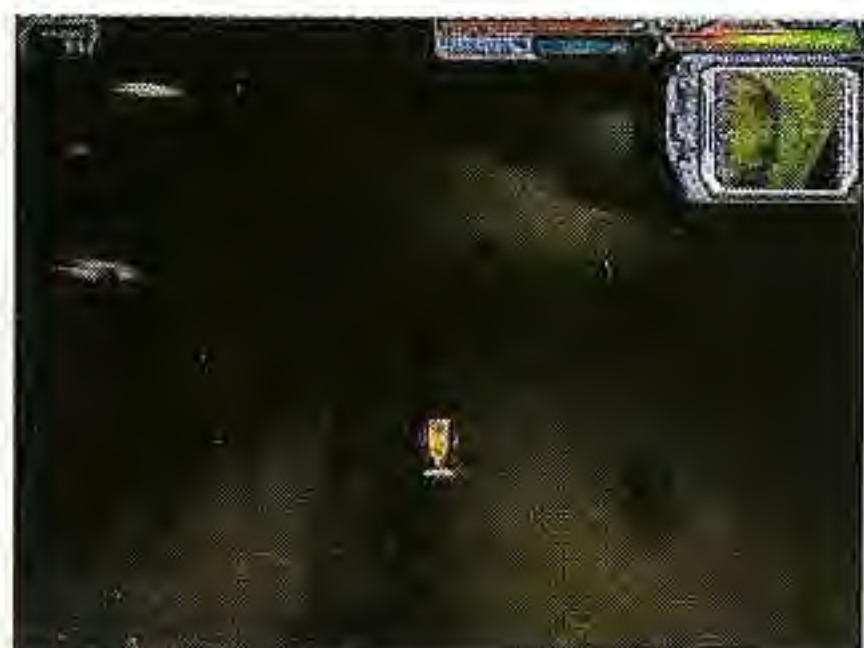


mente de producția celor de la **Drago Entertainment**, să nu renunțați la joc. Mai pierdeți câteva minute cu el, și părerea voastră se poate schimba. Nu cred că ne putem forma o părere despre un joc până nu-l jucăm măcar o jumătate de oră. Așadar, porniți motoarele și decolați!

dacă nu sunt modele reale, ca în cazul simulatoarelor care se respectă, elicopterele pe care le vom avea la dispoziție vor avea parametrii diferiți. Cei mai importanți dintre aceștia se vor referi la rezistența la loviturile inamicului, la viteza de zbor, la altitudinea maximă la care se poate ridica. Fiecare va putea fi echipat cu diferite tipuri de armament, astfel că

atât poziția inamicilor, cât și localizarea obiectivelor misiunii. Vom mai putea observa pe acest radar unitățile neutre, și pe cele aliate. Se vor putea observa și clădirile, astfel că vom avea o imagine destul de clară a locului pe care se va desfășura marea luptă.

Hai să vă vorbesc puțin și despre cele trei tipuri de elicopter pe care le avem la dispoziție de-a lungul jocului. Primul dintre acestea se numește Scorpio, care, spun producătorii, este o replică a lui Apache. Acesta este recomandat mai





ales pentru agilitatea sa. Singurul defect ar fi greutatea mică pe care o poate transporta. Vulture, cel de-al doilea aparat de joc, este opusul primului. Este mare, greu, și poate transporta o grămadă de armament. În fine, Dragonfly, este calea de mijloc, care îmbină calitățile celorlalte două aparate.

Pe parcursul unei misiuni, vom putea aduna anumite bonusuri, care ne vor ușura sarcinile. Cele mai importante sunt repair-kit-urile, care vor diminua daunele pricinuite de loviturile adversarului. Mai putem primi și diverse muniții pentru armele din dotare.

În plus, după îndeplinirea unei misiuni, vom avea posibilitatea de upgrade, atât pentru armura elicopterului, cât și pentru armamentul de la bordul acestuia.

Caracteristici

Iată că am ajuns și spre finalul articolului nostru, și ne vom opri câteva clipe asupra aspectelor care dau o mare parte din nota generală a unui joc. Așadar, să vorbim pentru început despre grafica jocului. Aspect la care producția celor de la **Drago Entertainment** nu iese în evidență cu nimic. Cu toate acestea nu vom găsi bug-uri și, deci, realizatorii acestui titlu și-au făcut treaba cum se

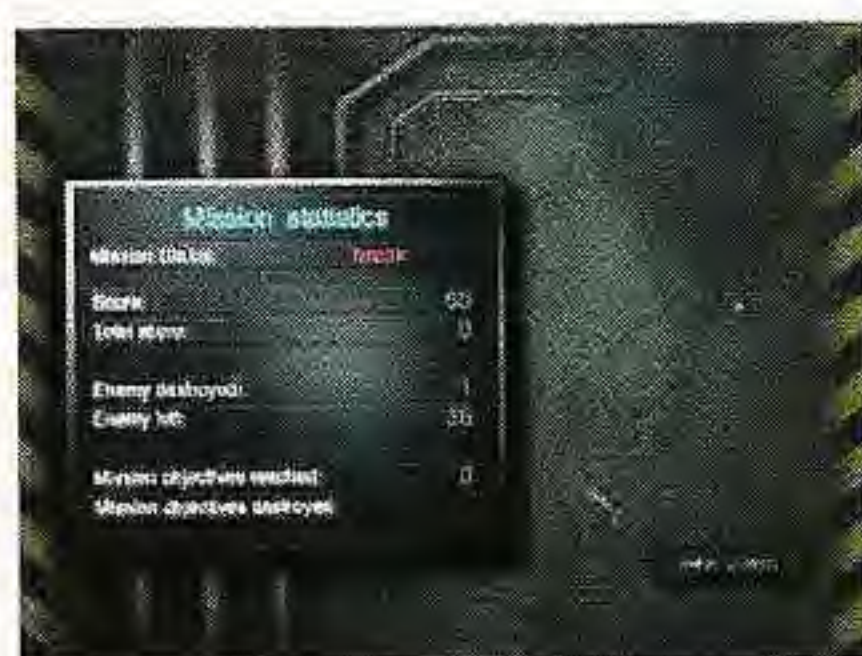
cuvine. Pentru un joc de genul action-arcade, se poate spune că este destul. Mai mult nu comentez. Veți vedea jocul, și vă veți crea propria părere.

Sunetele nu ies nici ele prea mult în evidență. Va fi o îmbinare de zgomote din care nu se va înțelege mare lucru. Dar nici nu trebuie. Că doar, într-un război, nu te mai concentrezi asupra zgomotului. Una peste alta se vor auzi bubuituri, explozii, zgomot de motoare și alte gălăgii.

Un rol destul de important îl are suportul pentru force feed-back. Acesta va amplifica senzația de luptă, de realism. *Hell-copter* este dotat și cu suport pentru multi-player, și cred că arată destul de curios un duel între două aparate de zbor de mărimea unui dop de sticlă de șampanie.

Ce să vă mai zic eu? Încercați și voi jocul, măcar pentru palmares. Eu cred că merită câteva ore din agenda destul de încărcată a game-ului profesionist.

Dr. Pepper



DATE TEHNICE

Gen:
Action-arcade
Producător:
Drago Entertainment
Distribuitor:
Ubisoft România
Tel: 01-2316769; Fax: 01-2316766
Sistem recomandat:
Pentium 233, 32MRam, mmx,
Direct 3D, 3Dfx, joystick

NOTA LEVEL
Grafică: 15/20
Sunet: 13/15
Gameplay: 21/30
Feeling: 16/20
Storyline: 2/05
Impresie: 5/10

72



NHL 2000

Și ce dacă despre campionatul de hochei pe gheață din România nu putem spune mai nimic de bine? EA Sports ne aduce pe tavă cel mai tare campionat din lume.

După cum ne-am obișnuit deja, în fiecare toamnă EA Sports ne înveselește sufletele cu câte o nouă versiune a jocurilor dedicate sporturilor mult-iubite de americani plus fotbalul european (care prin State de-abia acum începe să aibă priză la

public). Astăzi ne vom ocupa de un sport care la noi este sublim, dar lipsește cu desăvârșire: hocheiul pe gheață. Fiindcă o parodie de campionat cu 5-6 echipe în care Steaua și Miercurea Ciuc își împart mereu trofeul nu o putem numi o ligă adevărată.

Am început să joc sporturi marca EA încă din generația '95, pe vremea când acestea erau mai mult arcade decât simulation. An de an s-a putut vedea o evoluție extraordinară a acestor produse, datorată poate și concurenței venite din partea Actua Sports, concurență care până la urmă pare să fi cedat.

Pa pucul!

NHL '99 încă mai ocupă un loc de cinste pe hardul meu, alături de alte câteva jocuri pe care nu are rost să le menționez acum. Din păcate pentru fratele lui mai mare, apariția lui NHL 2000 va duce la un delete prematur. De ce?

Orice continuare încearcă să aducă ceva elemente noi, iar în același timp să le îmbunătățească pe cele existente. Nu mai vorbim de eliminarea

bug-urilor întâlnite în versiunile anterioare. NHL 2000 reușește să acopere cu succes toate aceste aspecte. Avem ceva modificări la gameplay și la AI, fapt ce va determina schimbarea drastică a strategiilor de joc. Nu lipsesc nici micile trucuri menite să ne facă să emitem un „Whoaaa!” de plăcută surpriză. Dar despre toate acestea vom discuta mai pe îndelete la timpul lor.

Nu vreau să încep acest review fără să amintesc de intro-ul jocului. De mult nu am mai fost atât de surprins în cel mai plăcut mod. Un mic montaj ce ne prezintă faze spectaculoase (goluri și bodycheck-uri) surprinse în timpul meciurilor din NHL, cu o coloană sonoră adecvată, ce reușește să ne ridice nivelul adrenalinei cu mult înainte de a intra efectiv în arena virtuală.

Imediat ce vei intra în



atmosfera jocului, vei observa destul de multe schimbări... în bine. În primul rând, cu nivelul de dificultate „beginner” nu mai poți juca un sezon sau o cupă, acestea începând automat cu „rookie” și, implicit, cu toate regulile. Se spune despre *NHL 2000* că este un „simulator” de hochei și această afirmație este într-un totu adevărată. N-am jucat niciodată hochei, însă am urmărit cu destul interes meciuri din NHL și din Campionatul Mondial de Hochei. Astfel încât mi-am format o părere despre acest sport, despre ceea ce

șansele de a cuceri trofeul suprem al NHL-ului, Cupa Stanley. În *NHL '99*, echipa mea arăta cam așa: Hasek, Lindstrom, Chelios, Ozolinsh, Bondra, Bure, Kozlov, Yzerman, Fedorov, Karyya, Shannahan, Francis... Impresionant, nu? Nici nu mai are rost să vă spun că am spulberat totul în campionat. În *NHL 2000* lucrurile s-au schimbat. Managerii celorlalte echipe s-au mai deșteptat un pic și și-au dat seama că nu e bine să dea drumul așa ușor unor jucători valoroși.

Dacă vrei să faci un schimb, nu mai poți da ce jucător vrei tu, ci doar pe acela cerut de partenerul de tratație. Această „deșteptare” se poate observa și în teren, la jucători. Adversarii (controlați de AI) joacă acum mult mai organizat și mai colectiv. Apărarea este mai agresivă, dar în același timp grupată strâns în fața porții. Prin acest lucru s-a mai scăzut un pic viteza de derulare a fazelor, dar nu



arenele NHL-ului. Vreau să punctez în special apariția pe tabela de scor a fundașilor cu goluri înscrise de la linia albastră prin acele șuturi formidabile de la distanță.

Normal că nu puteau lipsi nici micile trucuri, ieftine la prima vedere, dar care îmbinate frumos pot cântări destul de greu în aprecierile noastre. S-a lucrat la fizionomia jucătorilor, de pe chipul lor putându-se citi starea psihică în care se află. Dacă aveți răbdare să studiați un pic, veți observa poate și cât de reale au devenit mișcărilor hocheiștilor, mai ales în cazul contactelor fizice. Dacă tot am ajuns să vorbim de bodycheck-uri, vreau să vă atrag atenția asupra unui mic detaliu. În cazul în care veți

face imprudența de a dărâma un adversar DUPĂ fluierul arbitrului, veți vedea cum coechipierii lui vor năvăli asupra voastră. Nu va ieși o bătălie așa cum vedem noi pe la televizor din când în când, dar este un artificiu interesant.

Nu are rost să mai vorbesc despre grafică sau sunet. Ele sunt exact așa cum EA Sports ne-a obișnuit, superbe. Urale, huiduieli, cântece, comentarii, chiar și strigătele jucătorilor, toate formează un vacarm de nedescris.

Dacă vă plac sporturile în general și hocheiul în special atunci *NHL 2000* este jocul care nu trebuie să lipsească de pe calculatoarele voastre.

Claude



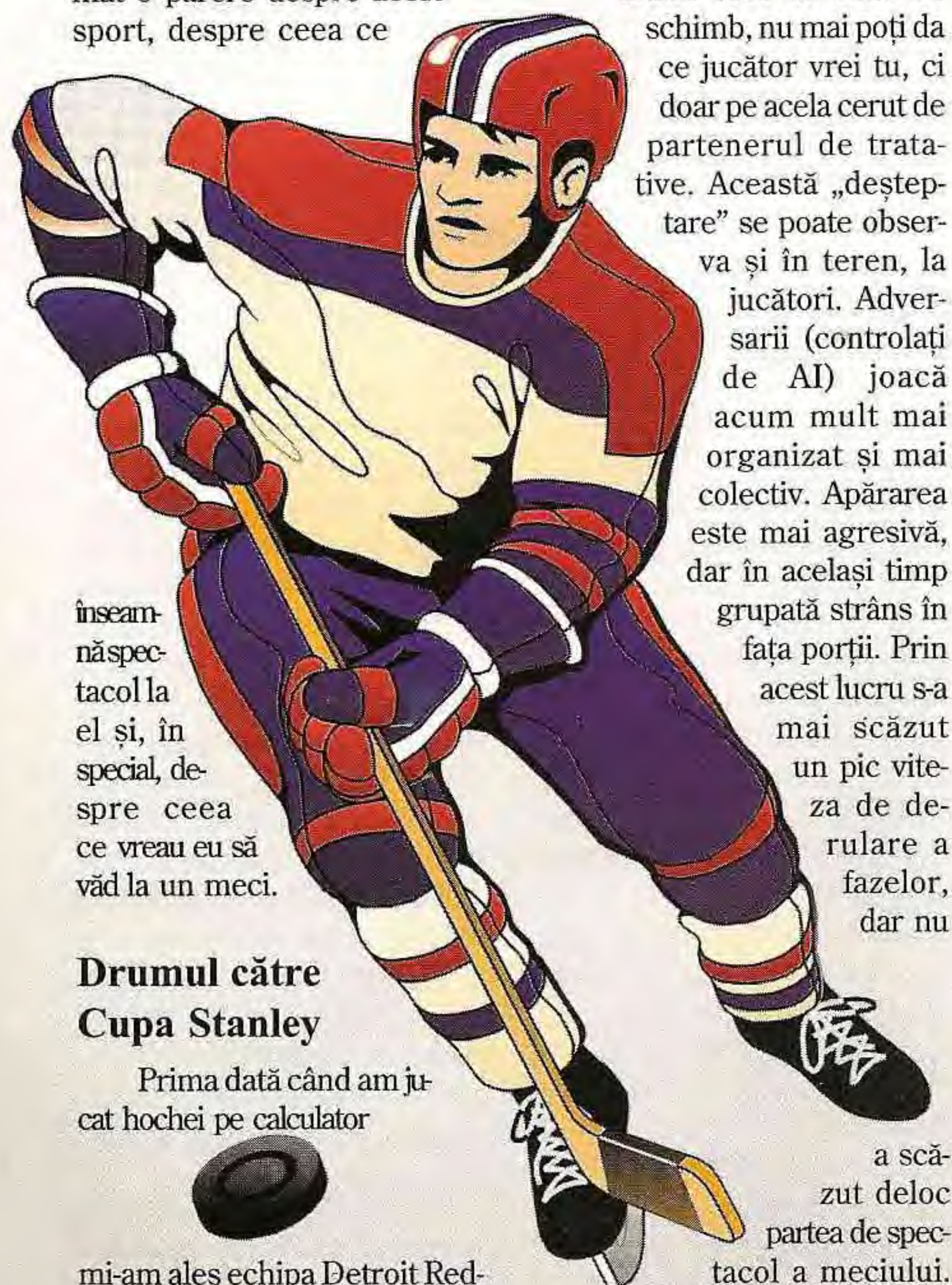
DATE TEHNICE

Gen:
Sport
Producător:
EA Sports
Distribuitor:
Electronic Arts
Ofertant:
Best Computers
Tel: 01-3147698; Fax: 01-3147699
Sistem recomandat:
Pentium 200, 32MRam, mmx,
Direct 3D, 3Dfx, joystick

NOTA LEVEL

Grafică:	18/20
Sunet:	14/15
Gameplay:	27/30
Feeling:	18/20
Storyline:	5/05
Impresie:	8/10

90



înseamnă spectacol la el și, în special, despre ceea ce vreau eu să văd la un meci.

Drumul către Cupa Stanley

Prima dată când am jucat hochei pe calculator

mi-am ales echipa Detroit Redwings. De atunci numai cu această echipă mi-am încercat

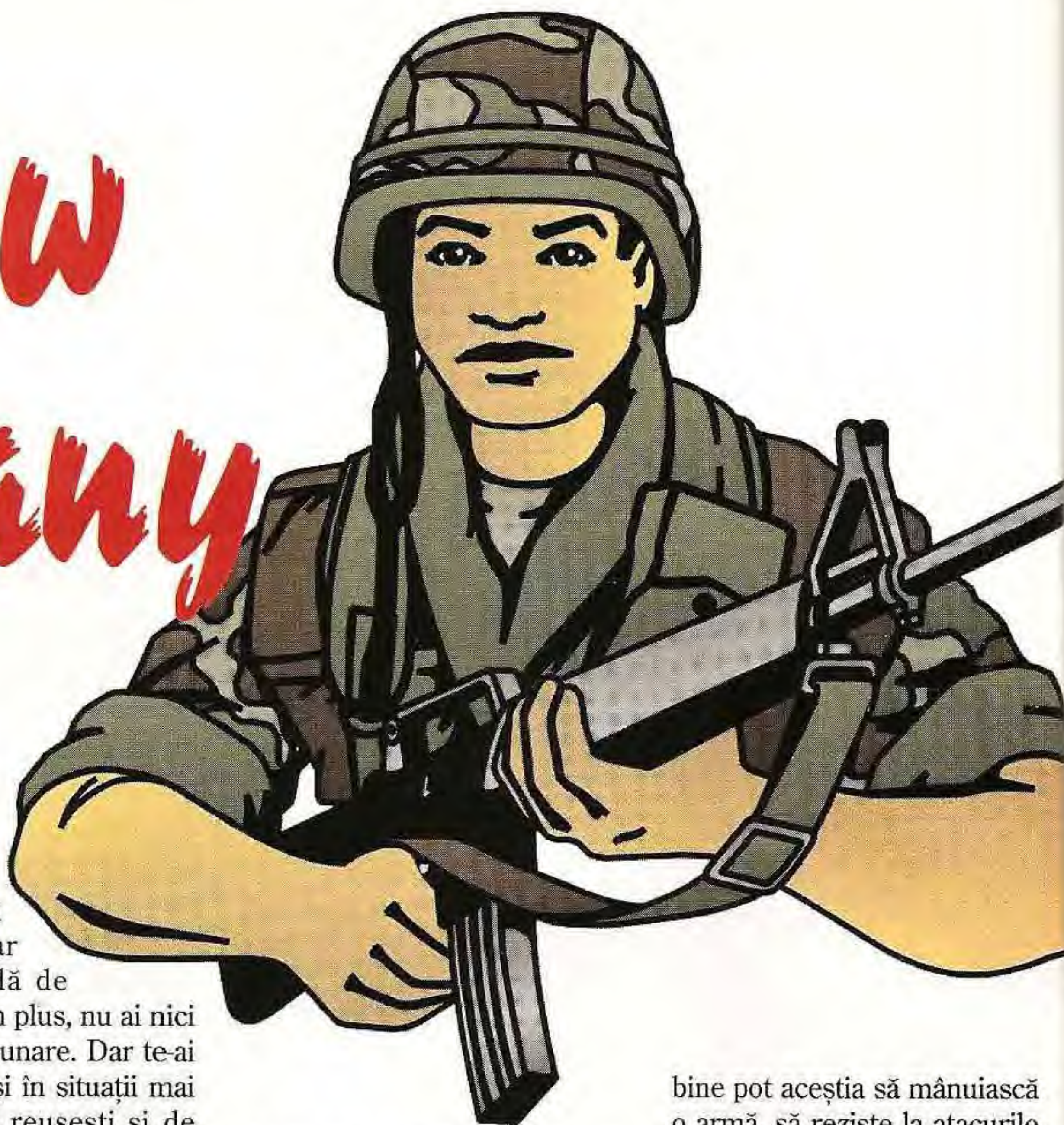
a scăzut deloc partea de spectacol a meciului.

S-a realizat o apropiere și mai strânsă de realitatea din



Shadow Company

Același aluat ca și la Commandos, dar cu ceva esență de Jagged Alliance.



Iată că marea familie a RTS-urilor s-a mai îmbogățit cu un membru. Unul care, după ce am aruncat asupra sa o privire, poate fi situat pe undeva prin primul sfert al topului acestui gen de producții. Este vorba despre *Shadow Company*, care ne aduce în prim plan luptele de gherilă și conflictele care apar între diverse grupuri teroriste, și care a fost realizat de către cei de la **Sinister**.

Așadar, ești conducătorul unui grup de mercenari, care are de îndeplinit o misiune în Angola. Cum socoteala de acasă nu prea se potrivește cu cea din târg, misiunea eșuează, și grupul tău este prins în mijlocul focului. Îi ceri sprijin persoanei care te-a angajat, dar aceasta îți întoarce spatele. Echipa pe care o conduci este sortită morții. Cu chiu cu vai reușești să scapi din această situație critică. Ești unicul supraviețuitor. Dar coșmarul nu s-a terminat. Te găsești în Africa,

un loc periculos pentru un mercenar cu o grămadă de dușmani, și, în plus, nu ai nici un ban în buzunare. Dar te-ai descurcat tu și în situații mai grele, așa că reușești și de această dată.

Mercenar și businessman

Întors acasă îți înființezi propria companie, care maschează același fel de afaceri pe care le făceai și înainte. Odată începută afacerea, clienții apar și ei. Un personaj destul de bizar, pe numele său Leo Heller, care nu are nimic de-a face cu Leo Mărginean de la noi de la distribuție, are o „treabă” pentru noua echipă de mercenari pe care ai înființat-o. Și uite așa ești, cum ar zice americanul, back in the business.

Fiecare misiune pe care o vei începe, va debuta cu un scurt briefing pe care Leo îl va

ține cu o voce amabilă, de prezentator de televiziune. Urmează o prezentare a hărții, pe care vei avea ocazia să o consulți și în timpul misiunii. Ca un bun manager, îți vei alege echipa ideală pentru fiecare misiune. Ai la dispoziție un număr de 16 personaje care acoperă un spectru destul de larg: de la ucigașul rus cu moacă de controlor de bilete RAT, până la răpitoarea franțuzoaică, lunetistă de elită. Din acest număr îți vei alege echipa cu care vei aborda fiecare misiune. Numărul maxim de mercenari care participă la o misiune este de 8.

Fiecare dintre personaje este caracterizat de anumiți parametrii, care arată cât de

bine pot aceștia să mânuiască o armă, să reziste la atacurile inamicului, să treacă neobservat pe lângă acesta. Jocul are și elemente de RPG, cel mai important dintre acestea făcând ca, odată cu creșterea numărului de misiuni la care un personaj a participat, să crească și acești parametri, și deci și valoarea întregii echipe.

AI-ul fiecărui membru al echipei tale este diferit, fiind incluse în comportamentul personajelor chiar și greșelile, pentru o cât mai mare apropiere de realitate.

Orice război costă mulți bani

Este un adevăr incontestabil. Deși mult mai importante sunt pierderile de vieți umane,





ca mercenar, nu te va preocupa prea mult acest lucru. În schimb, banii te vor interesa pentru că prin ei îți vei angaja mercenarii, cu ei îți vei cumpăra ție și subalternilor tăi arme și muniție. Muniție mai ieși și de la victimele tale, dar sunt cam zgârciți ăștia, și nu lasă prea mult în urma lor.

În ceea ce privește armele disponibile, nu o să fac o înșiruire a acestora, ci o să vă spun doar că, vom avea senzația că ne găsim la un muzeu militar. O grămadă de pistoale, puști, mitraliere și lansatoare de rachete pot fi întrebuințate de-a lungul jocului. Joc ce se întinde de-a lungul a nouă campanii, fiecare având mai multe obiective secundare.

Dacă tot am amintit de asemănarea cu Commandos, să menționăm câteva deosebiri importante între cele două producții, astfel încât și cei care nu au jucat Shadow Company să-și creeze

o impresie despre acest titlu. În primul rând grafica din *Shadow Company* este 3D, în timp ce la *Commandos* era 2D. Apoi, spre deosebire de *Commandos*, în producția celor de la **Sinister** poți alege singur numărul de mercenari care participă la o misiune. Dacă vei avea de eliberat un prizonier, poți intra în forță, cu opt oameni și vei ucide tot ce întâlnești, sau te poți strecura cu un singur om și vei face toată treaba în liniște. Depinde de preferințele fiecăruia. Ar mai fi de spus că lipsesc din briefing-ul de la începutul fiecărei misiuni pozițiile ocupate de inamici, lucru care ne ușura enorm sarcinile în *Commandos*.

În schimb, vom avea la dispoziție o cameră ce poate fi rotită cu

360 de grade, cu care vom descoperi singuri ascunzăturile dușmanului. Asta chiar dacă ne va fi destul de greu să ne obișnuim cu modul de control al acesteia, care ne poate pune mari probleme în timpul jocului. Trebuie mult antrenament până ne obișnuim.

Spre final

Întrebați cu ce alt joc se aseamănă *Shadow Company* din punct de vedere al graficii, producătorii au răspuns: cu *Myth 2*. Și acest lucru este suficient pentru ca voi să vă creați o impresie proprie despre aspectul jocului, așa că nu

o să vă mai spun decât că și calculatoarele performante pot avea unele întreruperi din cauza engine-ului pe care producătorii îl numesc „prea puternic”.

Sunetele sunt bune. Fiecare armă are propriul ei sunet, se mai aud și ceva discuții ale soldaților inamici, și o muzică destul de plăcută urechii.

Una peste alta, *Shadow Company* este un RTS pe care nici unul dintre fanii genului nu ar trebui să-l rateze. Măcar pentru palmares, deși eu tind să cred că odată ce ați pus mâna pe el veți petrece măcar câteva ore jucându-l. Baftă!

Dr. Pepper



DATE TEHNICE

Gen:
RTS
Producător:
Sinister
Distribuitor:
UbiSoft Entertainment
Ofertant:
UbiSoft România
Tel: 01-2316769; Fax: 01-2316766
Sistem recomandat:
Pentium 266, 64MRam, mmx,
Direct 3D, 3Dfx, joystick

NOTA LEVEL

Grafică:	18/20
Sunet:	14/15
Gameplay:	26/30
Feeling:	17/20
Storyline:	3/05
Impresie:	8/10

36



Disciples: Sacked Lands

DSL = TBS combinat cu RPG în gen HOMM3. Dacă sunt prea multe acronime, citiți mai departe!

Nu știu câți dintre voi ați jucat *Heroes of Might & Magic 3*, dar știu eu că sunteți mulți. Și mai știu și că sunteți cu toții în căutare de ceva care să semene cu *HOMM3*. Dar, să revenim la treaba noastră!

TBS-urile, un mit nemuritor!

Și când cu toții am crezut că s-a terminat cu jocurile de gen *Heroes of Might & Magic III*,



iată că cei de la **Strategy First** ne contrazic! *Disciples* este în același stil, dar unele aspecte, mai ales cele strategice au fost dezvoltate mai mult, astfel că se pune accent pe calitate și nu pe cantitate. Ce vreau să spun? O să încerc în rândurile următoare să mă justific, și poate să vă conving că este un titlu ce merită jucat.

Un mic pas pentru mine, un pas enorm pentru omenire?

Toată lumea (spun asta în accepțiunea că doar noi cei 10k de gameri, dacă om fi atâția, suntem cei care contăm!) afirmă că este o clonă a *Heroes 3*. Nu este adevărat! – strig eu. Jocurile, mai ales strategiile pe

ture, trec prin mâna mea la stilul: „Văzut, plăcut, jucat ... terminat!”. Și niciodată nu m-am dat „răpus” de ele, m-am chinuit până „mi-a ieșit pasiența”.

„Vreau să văd șoarecii în aer/ Cine nu joacă cu noi, e-un fraier”

Chiar de la început, *Disciples: Sacred Lands* te introduce fără prea multe „divagațiuni” în miezul acțiunii, o mică animație introductivă în care îți este prezentat scopul final, adică să fii învingător, restul este Strategie! (pe Turce pen'că pe Cai nu se mai poate, i-a capturat Nebunu'). Vei alege rasa ce o vei îndruma spre culmile gloriei și socialismului (oops... am greșit articolul!), cele patru opțiuni fiind: The Empire (oameni), The Mountain Clans (orci, pitici etc.), The Undead Hordes (scheleți) și The Legions of the Damned (dracii!!!).

Urmează „împelițarea” unuia dintre conducători, (după mine cel mai bun fiind Lord Mag), care vor duce până la capăt expansiunea, un Lord Războinic (unitățile își regenerează cu 25% mai multă viață), un Lord Mag (poți „casta=executa” două vrăji de același tip pe zi) și un Maestru al Ghildelor (hoțul poate executa mai multe acțiuni, iar dezvoltarea orașelor costă mult mai puțin).

În orașul de bază, sau capitala, cum l-au denumit cei de la *Strategy First*, sălășluiește un „ierou” foarte bun, un fel de Iancu Jianu, (damage 250x6 și life 999) pe care poți să-l lași liniștit singur să apere capitala, pentru că n-o să se apropie nici un erou de-al adversarului de castelul tău! Păcat că nu poate fi scos din castel, aș fi fost curios să văd și eu „Potopul”! Și am ajuns la capitolul cel mai important din *Disciples*, și anume eroii. Ei, eroii, căci despre ei este vorba



în această propoziție, sunt de patru tipuri: Fighter (fightu-iește), Sorcerer (sor-ceruește cu ceară albă, în ideea că practică magia albă, pentru restul avem lumânări de toate culorile!), Scout (merge mai mult pe hartă... și la piață!), Banshee (nu placa video 3D!) și Thief! De ce am spus patru? Pentru că ultimul, și anume Thief-ul sau Hoțul, nu este un erou propriu-zis, neputând „căra” după el nici un fel de unitate, dar fiind extrem de util, poate spiona, otrăvi sau provoca la duel eroii adversarului și poate chiar fura anumite artefacte (obiecte unice), pe care românul, băiat econom, le vinde în profit la alt magazin de arme magice!

De ce am afirmat că are „iz” de RPG? Deoarece:

Producătorii au adăugat fiecărui erou un „leadership” care, cu cât este mai mare cu atât poate comanda mai multe unități. Unitățile se dezvoltă în timp, pe măsură ce acumulează experiență din victoriile repurtate și sunt de două tipuri: de first-row sau second-row. Cele de first-row (pot fi puse în prima linie) sunt luptătorii sau eroii de tip fighter pentru a putea proteja unitățile mai slabe de second-row (unitățile din ultima linie), care pot fi unități utilitare (pot paraliza oponentii) sau unități de luptă cu atac la distanță („life drain” – atac vampiric, săgeți etc). Există poțiuni care îmbunătățesc temporar calitățile oricărei unități și unele chiar definitiv, dar doar eroilor principali. Un lucru ce este întâlnit cu precădere în RPG-uri este noțiunea de „artefact”: obiect magic unicat putând fi folosit de un erou de-al tău doar dacă are calitatea necesară, astfel că un Fighter trebuie să posede abilitatea Banner bearer ca să poată purta stindarde ce pot mări damage-ul sau șansele de a lovi a unităților din grupul comandat de erou. Și ar mai fi de povestit un pic pe această temă. Banner-ele (steagurile sau stindardele) măresc unele calități primare la toate creaturile din grupul (party) comandat de erou, mai există și artefacte care măresc doar calitățile eroului, sau cărți magice (tomuri) ce protejează party-ul de vrăji de nivel 1 pe o singură culoare de vrăji (roșu, alb etc.). Toate aceste abilități

pe care le-am amintit (banner bearer, anduranța eroului, tome bearer) se pot dezvolta la fiecare nou nivel obținut de erou cu ajutorul punctelor de experiență obținute fie în urma luptei cu creaturile de pe hartă sau cu eroii adversarului.

Resursele sunt structurate mai simplu și un pic altfel față de *HOMM3* și anume nu mai există lemn, piatră, sulf, ci doar mine de aur și cristale de mana. Aceste resurse pot deveni ale tale doar dacă terenul pe care se află îți aparține. Acest lucru se obține fie prin expansiunea terenului tău cu fiecare tură sau cu ajutorul rod-urilor, niște bețe magice pe care eroul de tip Banshee (de obicei o eroină) le înfige în pământ, chiar lângă mina respectivă, bineînțeles, acest lucru având un infim cost de numai 150 gold! Aurul este necesar pentru expansiunea teritoriilor (rod-uri), dezvoltarea caracteristicii defensive a orașelor noi cucerite (capacitatea de a ține mai multe unități în interior) sau cumpă-



rarea în capitală a clădirilor de upgrade pentru ca la momentul când o unitate a acumulat destulă experiență să poată trece la un nivel superior. Banshee-ul de la Undead Legions are secvența de speech foarte asemănătoare cu vocile lui The Many din *System Shock 2*, cel puțin așa mi s-a părut mie! Un alt lucru, cu adevărat extraordinar (dar cam la negativ aș putea spune), îl reprezintă numele orașelor. Eu am întâlnit Reșița, iar un coleg de-al meu a găsit în misiunea a treia cu Empire, orașul Oradea! Păi bine, măi băieților, ce puneți Strategia Înainte (Strategy First), ați ajuns în pană de



denumiri și ce v-ați spus voi: „...las' că băgăm d-ălea din țara aia uitată de lume, România, că n-o să-și dea nimeni seama!”? Eh, nah că v-am prins!

Magia este pe culori: infernal mana (roșu), life mana (albastru), death mana (negru) și runestone mana (alb), (mai lipsea verdele și erau toate culorile din Magic The Gathering!), caracteristice fiecărei rase. Cu toate acestea, la nivelele superioare, pentru

structurate, ar însemna că v-am povestit cam totul despre *Disciples: Sacred Lands*, deci vă las pe voi să mai aflați și din joc câte ceva!

Muzica ero(t)ică și structura internă a jocului sunt destul de sărăcuțe (cu duhul!!!), dar, să nu fiu rău, aș putea folosi termenul interesant. Am impresia că nu s-a insistat foarte mult asupra acestor aspecte, care indiferent de strategia bună pe care o are jocul, sunt niște componente care fac jocul vandabil. Rejucabilitatea, după ce ai terminat toate cele patru campanii, tinde spre 0. Misiunile din cadrul unei campanii (denumită mai pompos de cei de la *Strategy First: Saga*), sunt în număr de patru pentru fiecare rasă aleasă (cam multe, nu?). Există misiuni de cucerire a unui anumit obiectiv și unele ce țin numai de expansiunea teritorială, de exemplu trebuie să transformi 65% din teritoriul inamic în teritoriu propriu! (un fel de FPS la români) Cea mai „nașpa fază” (trebuia să folosesc acești termeni, n-am mai rezistat), este că nu poți lua cu tine de la o misiune la cealaltă decât un erou și trei obiecte, fie ele poțiuni sau artefacte.

Cam atât pe ziua de astăzi cu Discipolii...

K'shu

DATE TEHNICE		NOTA LEVEL 81
Gen:	TBS	
Producător:	Strategy First	
Distribuitor:	Strategy First	
Sistem recomandat:	Pentium 166, 32MRam, mmx, Direct 3D, 3Dfx, joystick	
Grafică:	14/20	
Sunet:	12/15	
Gameplay:	26/30	
Feeling:	16/20	
Storyline:	4/05	
Impresie:	9/10	



Armored Fist 3

Convoiul de camioane înainta către trecătoare. Eu îi filam din tanc pregătit pentru...

Vă mai aduceți aminte de primul *Armored Fist*? A apărut cândva prin anul 1997 și ne oferea o adunătură de tancuri pătrătoase care se plimbau și făceau „bum-bum” într-un decor nu foarte reușit. Engine-ul Voxel era atunci pe la începuturile sale și încă nu îi erau exploatare toate posibilitățile. Dar cei de la **Novalogic**, cunoscuți pentru cercetările efectuate în domeniul graficii 3D, au început să scoată jocuri de o calitate din ce în ce mai bună. Și iată că toamna lui 1999 ne-a adus o nouă versiune de *Armored Fist*, a treia. O versiune care se vrea a fi mult mai reușită decât titlurile anterioare, cu acțiune mult mai palpitantă, cu un suport multiplayer ceva mai bunicel și cu o grafică extrem de reușită. Într-un cuvânt, se poate spune că *Armored Fist 3* își întrece cu mult predecesorii. Și mi se pare normal, dacă avem în vedere faptul că de la apariția primei versiuni

Armored Fist, tehnologia construcției de jocuri pe calculator a evoluat destul de mult. Dacă e să vorbim de grafică, atunci trebuie să amintim de engine-ul Voxel Space 32 folosit la acest joc. Acest tip de engine este cel la care s-a apelat și pentru realizarea lui *Delta Force 2*. Chiar dacă nu suportă accelerare 3D și funcționează doar la o rezoluție maximă de 640x480, obiectele din joc (tancuri, clădiri, camioane) ca și decorurile arată destul de... naturale.

Armored Fist 3 nu este destinat doar gamerilor care sunt specialiști în domeniul simulatoarelor de tancuri. Spun asta pentru că poate fi jucat și de aceia dintre voi care sunt mai puțin pregătiți în acest domeniu. Ca să fiu mai explicit, se poate spune că acțiunea din această nouă versiune este asemănătoare cu cea din *Delta Force*. Poate că acum v-am convins să aruncați măcar un ochi asupra acestui joc, cel puțin din pură curiozitate.

Fiți bărbați, pentru că... începe războiul!

Jocul conține șase campanii dintre care una o reprezintă tutorialul. Cele mai im-

portante dintre acestea, ultimele patru, te vor duce în locuri exotice ale planetei noastre (Africa, Asia Centrală, Caucaz și Asia de Sud-Est). Una dintre dificultățile pe care le întâmpinam în versiunile anterioare de *Armored Fist* era

acest sfat, pentru că după un timp vă veți plictisi de taste și veți dori să simțiți cu adevărat că jucați un simulator de tanc. Cel puțin așa mi s-a întâmplat mie și după câteva ore de străduință acerbă am renunțat să mai țintesc lăsând gunner-ul



numărul mare de comenzi (care provocau adevărate dureri de cap) dar și lipsa unei documentații adecvate care să ne explice pe îndelete comenzile. De abia acum, la a treia versiune a apărut „keyboard map”-ul care ne permite să ne descurcăm mai ușor cu tastatura... Totuși ar fi recomandat să folosiți un joystick pentru că astfel „joaca de-a războiul” va fi mult mai ușoară. V-am dat

să se ocupe de acest lucru. Nu știu de ce, poate e doar o simplă părere personală, dar aiming-ul manual și în special orice manevră de precizie lasă de dorit.

Există mai multe posibilități de a urmări acțiunea jocului. În primul rând ar fi cea clasică, adică o perspectivă third person caracteristică simulatoarelor de tancuri. Se pare că firma **NovaLogic** s-a gândit că nu ar fi rău să ridice





puțin nivelul calitativ al acestui titlu (mă refer la o apropiere cât mai mare de realitate). Tocmai de aceea a introdus alte „vision sites”, cum ar fi cele din perspectiva pilotului de tanc, a gunner-ului sau chiar a comandantului de tanc.

Ceicare vor achiziționa acest produs pe căi oficiale (și... nu de la tarabe), vor avea o surpriză destul de plăcută. În cutia jocului vor găsi un set de căști cu microfon destinat utilizării, împreună cu *Armored Fist 3*, pe NovaWorld serverul online al companiei **NovaLogic**. Trebuie să vă spun că *Armored Fist* suportă Voice Over Net ceea ce ne va permite nouă, gamerilor, să comunicăm verbal cu ceilalți jucători, fie ei aliați fie ei inamici. Nice Touch! Nu știu cât succes va avea acest artificiu pe meleagurile noastre, unde accesul la Internet este departe de ceea ce a estimat domnul președinte al nostru nu de mult într-o declarație de presă. În orice caz, utilizatorii occidentali vor fi încântați.

Pentru aceia dintre voi, care aveți cel puțin un P II la 233 MMX și 64 MB RAM, vă recomand *Armored Fist 3* cu

căldură pentru că este o experiență ce trebuie gustată.

Dar ce zgomot se aude... Păzea că vine tancu'!!!

În ceea ce privește suportul multiplayer, vă pot spune că vă oferă trei modalități de joc: deathmatch, competitive mission și campaigns. Sunt convins că fiecare dintre voi știe cam ce are de făcut într-un deathmatch așa că am să vă vorbesc mai pe larg despre celelalte două. Ei bine, în „competitive mission” se vor forma câte două echipe de jucători. Fiecare echipă va trebui să îndeplinească anumite obiective înaintea celeilalte, astfel că se poate spune că este vorba despre o întrecere. Însă, în ceea ce privește campaniile cooperative, lucrurile stau cu totul și cu totul altfel. Misiunile sunt asemănătoare cu cele din single-player cu excepția faptului că pot juca până la opt gameri împotriva celorlalte „forțe armate” conduse de A.I.

La fel ca și celelalte realizări ale celor de la **NovaLogic**, *Armored Fist 3* se încadrează într-o categorie de jocuri puțin diferită de tiparele cu care ne-am



obișnuit până acum. Asta înseamnă că putem plasa acest titlu undeva între un arcade action și un simulator. De fapt, acest lucru (combinația, spun eu reușită, dintre un joc de acțiune și un simulator) reprezintă cheia succesului pe care l-au cunoscut și titlurile anterioare ale celor de la **NovaLogic**.

Sfatul meu este ca până la apariția mult-așteptatului *Delta Force 2* să jucați *Armored Fist 3*, pentru că într-adevăr este un titlu asupra căruia merită să ne îndreptăm atenția. Asta v-o spune un gamer care nu este un fan al simulatoarelor de tanc, dar care a fost plăcut surprins atunci când a jucat acest simulator. Oricum altceva nu prea aveți de făcut, pentru că se anunță temperaturi scăzute în iarna aceasta. Așa că mai bine stați în casă (chiar dacă este la fel de frig ca afară) în fața calculatorului

care se poate dovedi a fi o foarte bună sursă de căldură.

Wild Snake



DATE TEHNICE

Gen:
Acțiune & Simulator de tanc

Producător:

NovaLogic

Distribuitor:

NovaLogic

Sistem recomandat:

Pentium 233, 64MRam, mmx,
Direct 3D, 3Dfx, joystick

NOTA LEVEL

Grafică: 15/20
Sunet: 13/15
Gameplay: 25/30
Feeling: 17/20
Storyline: 3/05
Impresie: 8/10

81





Vă mai amintiți de celebrul și mult îndrăgitul joc de action-strategy al celor de la **Red Storm Entertainment**? Datorită succesului destul de mare pe care acesta l-a avut în rândul gamerilor, producătorii au fost nevoiți să continue seria de misiuni ale echipei de intervenție în situațiile critice. Mai întâi a fost realizat un mission pack. Acesta se numea Eagle Watch, și i-a bucurat enorm pe fanii jocului. Dar aceștia nu s-au mulțumit numai cu atât, și iată că producătorii le-au îndeplinit în sfârșit dorința.

Noul *Rainbow Six: Rogue Spear* conține nu numai o mulțime de misiuni noi nouțe, dar și ceva arme și noi membri ai echipei. Pe lângă acestea se pot observa și o serie de îmbună-

tări aduse graficii și sunetului, astfel că aspectul general al jocului este unul destul de bun. Așadar, fani de pretutindeni ai acestui titlu, luați-vă costumele negre de intervenție, puneți-vă vestele antiglonț și cagulele, încărcăți-vă armele, că pornim în misiune. Și de soarta acestei misiuni poate depinde viitorul întregii planete.

În război cu mafia

Datorită succesului enorm pe care l-au înregistrat misiunile echipei de intervenție Rainbow împotriva grupurilor teroriste, societatea a ajuns să conteze din ce în ce mai mult pe sprijinul acestei echipe în lupta împotriva forțelor mafioate. Celebritatea echipei a condus la lărgirea numărului

Iată că băieții, și nu numai băieții, din echipa Rainbow se întorc hotărâți ca de această dată să nu mai ierte nimic.

de membri, la modernizarea tehnicii de luptă pe care echipa o folosea, dar, totodată, și la creșterea numărului de cazuri în care intervenția echipei era necesară. Lucru care pe noi nu poate decât să ne bucure.

Prin cercetările pe care le desfășoară, Rainbow descoperă că toate aceste atacuri teroriste sunt rezultatul unui conflict între două grupări de proporții: mafia rusească pe de-o parte, și grupările teroriste din Orientul Mijlociu de cealaltă parte. În acest conflict, cele două părți aruncă o serie de arme care pun în pericol soarta întregii planete.

Nu mai există nici o îndoială că echipa Rainbow trebuie să intervină pentru a salva o grămadă de oameni nevinovați. Și nu există decât o singură soluție: capturarea sau eliminarea tuturor teroriștilor. Odată ce o misiune este ratată, putem înlocui cunoscutul Game Over cu WORLD OVER. Este clară deci importanța reușitei în aceste misiuni. Cine se încumetă să își asume un asemenea



rol, cine devine membru al unei astfel de echipe, nu are voie să greșescă.

Îmbunătățiri

Față de predecesorul său, *Rogue Spear* aduce o serie de îmbunătățiri menite să îi bucure pe fanii jocului.

În primul rând vom avea parte de o echipă de lunetiști de elită, care se vor ocupa de eliminarea teroriștilor. Lunetiștii vor avea armament și muniție speciale. Vor exista situații deosebite în care utilitatea acestui grup se va face văzută.

O altă îmbunătățire, care personal mă bucură nespun, este legată de multiplayer-ul acestui joc. Nu știu dacă ați





încercat vechiul Rainbow Six în multiplayer, dar pot să vă spun că la noi în redacție se încingeau niște meciuri de mai mare dragul. Însă existau dificultăți în deosebirea partenerilor de echipă de ceilalți jucători. Acest mic neajuns a fost rezolvat de cei de la **Red Storm Entertainment**, prin introducerea unor banderole specifice fiecărei echipe.



Pentru a deveni un adevărat expert în acțiunile antitero, vom avea la dispoziție un sistem de reluări, care ne va permite să urmărim fiecare acțiune la rece, și să învățăm din greșeli, sau pur și simplu să ne mândrim în fața prietenilor.

Au mai fost introduse o grămadă de elemente care să

facă din *Rogue Spear* un joc îndrăgit de cât mai mulți gameri. Efecte spectaculoase în cazul rănilor personajelor, comportament foarte variat și complex al teroriștilor sau al ostaticilor în fața acțiunilor tale, efecte grafice remarcabile, cum ar fi urmele care rămân pe zăpadă sau aburi de la respirația membrilor echipei tale, când vremea este rece.

Și dacă tot am vorbit despre grafică, să spunem că și la aceasta s-a lucrat și rezultatele se văd. Deși vă trebuie un sistem destul de performant pentru a rula fără probleme acest joc, aspectul general vă va face să înțelegeți această necesitate. Mai ales când veți avea parte de explozii și alte efecte de acest fel, veți realiza că, odată cu îmbunătățirile aduse jocului, s-au modificat și cerințele de sistem.

Ar mai fi de precizat câteva despre suportul pentru joystick, nou introdus și el, dar nu cred că vor exista prea mulți printre voi, care să prefere să joace *Rogue Spear* cu un astfel de accesoriu.



Raportul de final

Una peste alta, se poate spune că cei de la **Red Storm Entertainment** ne-au demonstrat că *Rogue Spear* este o continuare a celebrului *Rainbow Six*, care va repeta și poate chiar va depăși succesul avut de acesta în rândul fanilor. S-a lucrat la toate aspectele, și în unele cazuri acest lucru se vede. Un alt capitol la care s-au făcut modificări importante este sunetul. Cei de la **Red Storm Entertainment** au reușit să implementeze cu succes noua tehnologie EAX 2.0. Suportul pentru multiplayer este prezent, și le propune celor pasionați o serie de misiuni cu totul

și cu totul speciale, în care vor avea ocazia să joace fie alături de prietenii lor, fie împotriva acestora.

Nu îmi mai rămâne altceva de făcut decât să vă urez succes în misiunile și intervențiile voastre, și să vă îndemn să jucați *Rogue Spear*. Poate vă va folosi acest lucru când veți pleca în armată. Nu se știe niciodată unde o să nimeriți. Deși cel mai potrivit pentru un gamer ar fi să-și facă armata în fața calculatorului, cu titluri precum *Rainbow Six* sau *Delta Force*. Pentru aceștia din urmă: armată cât mai grea! Pentru restul: armată ușoară!

Dr. Pepper

DATE TEHNICE	
Gen:	Action
Producător:	Red Storm Entertainment
Distribuitor:	Red Storm Entertainment
Sistem recomandat:	Pentium 233, 64MBRam, mmx, Direct 3D, 3Dfx, multiplayer
Grafică:	17/20
Sunet:	13/15
Gameplay:	26/30
Feeling:	17/20
Storyline:	2/05
Impresie:	7/10

NOTA LEVEL

32

Sinistar Unleashed

Bună, flăcăii moșului! Mai țineți voi minte când am stat noi de vorbă despre un joc făcut după războiul la care am participat și eu?

Iaca, jocu-i gata! A apărut pe piață, și cum eu i-am ajutat mult pe băieții de la **GameFX** când au realizat această producție, am aruncat o privire asupra lui *Sinistar Unleashed* asta, să văd și eu ce-a ieșit. Acu' sincer să vă spun, eu, ca participant la ditamai războiul cu extraterestrii, mă așteptam la ceva mai mult. Nu-i vorba, că producătorii s-au străduit din răsputeri să realizeze ceva frumos care să readucă în prim plan un gen de jocuri care este considerat de mulți demodat, și anume arcade. Dar parcă îi lipsește ceva acestui joc, ceva ce alte producții asemănătoare au. Este vorba despre acel feeling (na, că am învățat și ceva engleză de asta), pe care confruntările cu alte nave cosmice ți-l dau.

Amintiri

Acuma, poate că unii dintre voi nu ați fost la prima noastră întâlnire, unde v-am

povestit eu vouă cum a început războiul ăsta cu alienii. Păi, nu știu ce i-a apucat pe ăștia într-o zi, că au dat năvală peste noi, cu scopul declarat de a distruge orice formă de viață terestră. Eu aveam o altă părere despre extraterestrii, dar ăștia care făceau parte din gruparea *Distilled Evil*, nu erau deloc așa cum mă așteptam eu. ăștia foloseau o armă superputernică ca să distrugă Pământul. Arma asta, care era un tun bio-chimic și care se numea *Sinistar*, trebuia distrusă cu orice preț. Așa că noi, pământeni, ne-am adunat fiecare cu ce am putut, și am dat piept cu dușmanii. Participam la aceste lupte cu nave, grupate în escadroane. Chiar și nava mea civilă a fost dotată cu arme și a participat la acele lupte. O să o cunoașteți voi, că e cea mai frumoasă dintre toate 25 câte sunt în joc.

În luptele pe care le purtam noi cu inamicii, ne ajutam de niște cristale, care, odată distruse, ne ofereau muniție,



kit-uri de reparat nava, și chiar și arme noi.

Dar ceea ce contează pentru mine, un bătrân veteran care a luptat în acel război, nu sunt numărul de misiuni, numărul de arme sau de nave cu care poți lupta. Nici chiar faptul că îți poți personaliza nava folosind vopsea și desene la alegere. Deși trebuie să recunosc că mi-ar plăcea să o mai văd o dată pe frumoasa mea,

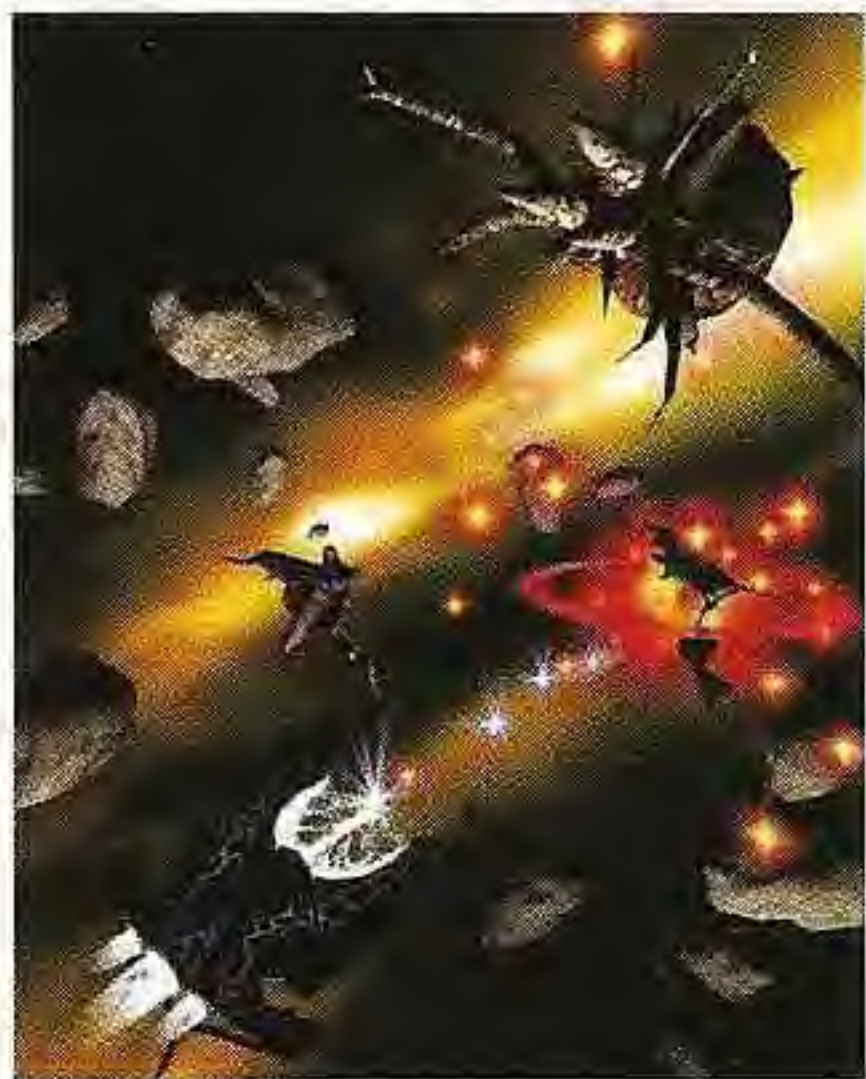
care dintr-o navă de lux a devenit o rablă. Dar nu contează, deoarece cu ajutorul ei a fost salvată planeta.

Nemulțumiri

Important este că producătorii, cu toate eforturile depuse, nu prea au reușit să creeze atmosfera de care se bucură alte jocuri de acest gen. Să vă explic. Este drept că au introdus suportul pentru force feed-back joystick, care va fi deliciul amatorilor de senzații tari, dar nu toată lumea are un joystick. Ei bine, cei care nu aveți, dar vreți să jucați *Sinistar Unleashed*, întâi cumpărați-vă. Pentru că, numai pentru deplasarea navei sunt folosite zece taste, și când te afli în mijlocul unui duel cu o navă inamică, o să ți se încurce degetele.

Apoi, parcă nu există acea dinamică pe care am observat-o la *Descent Freespace*. Te plimbi ce te plimbi, și când apare câte o navă inamică, în loc să se ferească, stă în fața ta, până o





distrugi. Nu e vorba, că trage și ea, nu stă degeaba, dar nu e ca într-un duel real, deși este cam mult de când nu m-am mai suit într-o navă.

Nici aparatele de bord, care au menirea să te ajute pe parcursul luptei parcă sunt create doar ca să fie acolo. Uneori sunt utile, dar de cele mai multe ori uiți de ele și te descurci fără să apelezi la ajutorul lor.

Și mulțumiri

Dar ca să nu zică cei de la **Game FX** că sunt rău cu ei, că doar suntem prieteni și am mai băut câte un rachiu când veneau pe la mine, am să vă vorbesc și despre elementele reușite ale jocului. Și de la distanță cel mai important dintre acestea este aspectul grafic al jocului. Dacă nu vă place chiar deloc *Sinistar Unleashed*, îl veți putea folosi cu mult succes pentru a vă testa plăcile grafice. Jocul va rula cursiv chiar și la rezoluții la care alte producții nu fac față. Calitatea imaginii este superbă, și chiar dacă în fața ochilor vom avea doar meteoriți care plutesc pe orbitele lor, ne vom bucura de aspectul

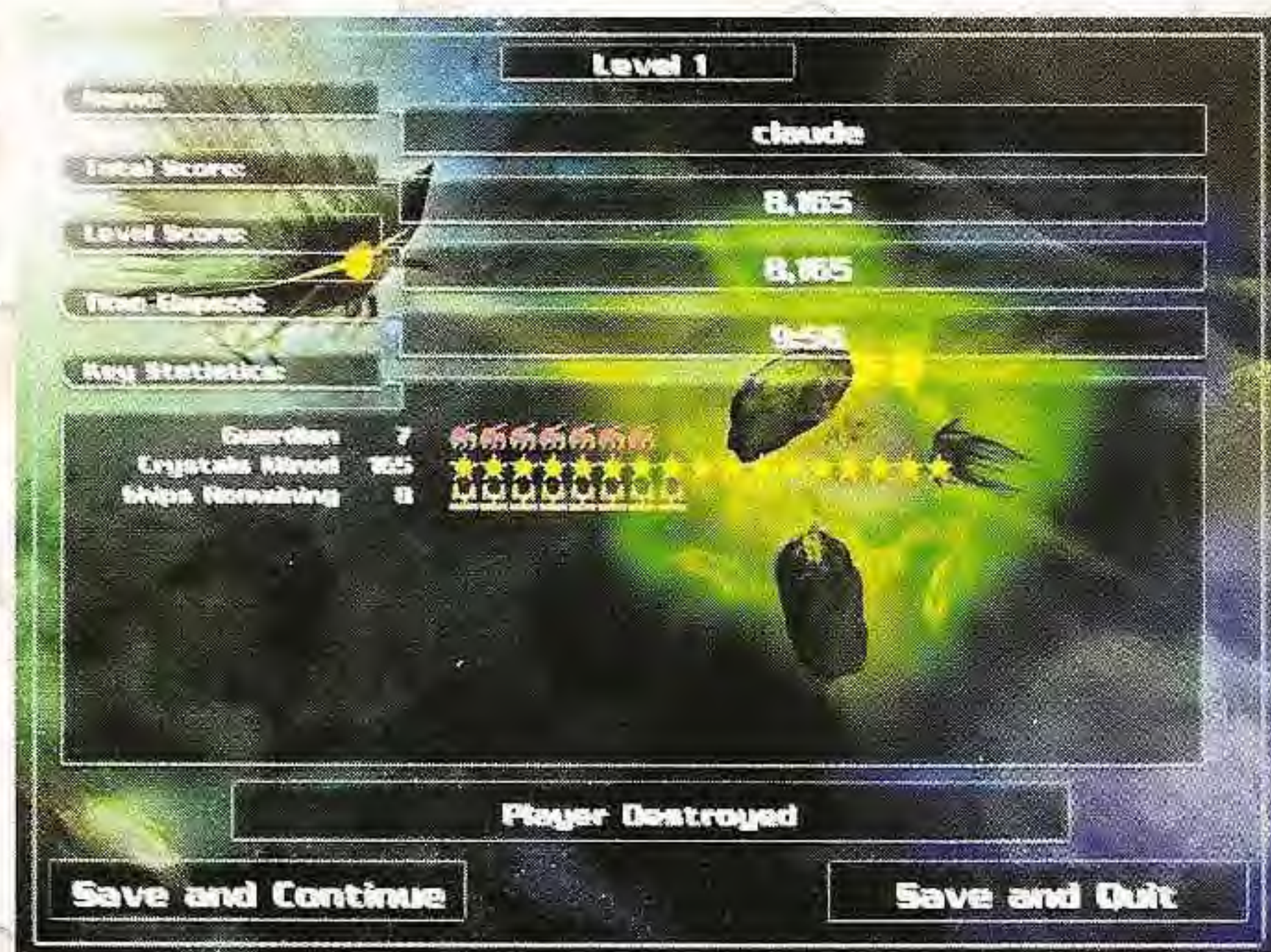


mediului înconjurător. Efectele pe care le au armele și exploziile, vor accentua aspectul calitativ bun al graficii din joc. Jocul merită încercat doar pentru a vedea cum arată un joc cu o grafică bună spre foarte bună.

Păcat că nu putem spune același lucru și despre sunete. Pac, pac, pac și-odată bum! Cam astea sunt sunetele din *Sinistar Unleashed*. Noroc cu muzica din fundal, care mai alungă monotonia.

Una peste alta, avem un joc așa și-așa, care are și părți bune și mai puțin bune. Fiecare dintre voi va vedea care sunt acestea. Dar nu uitați că, măcar pentru grafică, merită încercat. Și dacă aveți ocazia, faceți-o, că nu o să vă pară rău.

Dr. Pepper



DATE TEHNICE

Gen:
Arcade
Producător:
GameFX
Distribuitor:
THQ
Sistem recomandat:
Pentium 233, 32MRam, mmx,
Direct 3D, 3Dfx, joystick

NOTA LEVEL
Grafică: 17/20
Sunet: 10/15
Gameplay: 21/30
Feeling: 16/20
Storyline: 3/05
Impresie: 5/10

72

RAYMAN 2

The Great Escape

Aventurile micuțului nostru extraterestru continuă

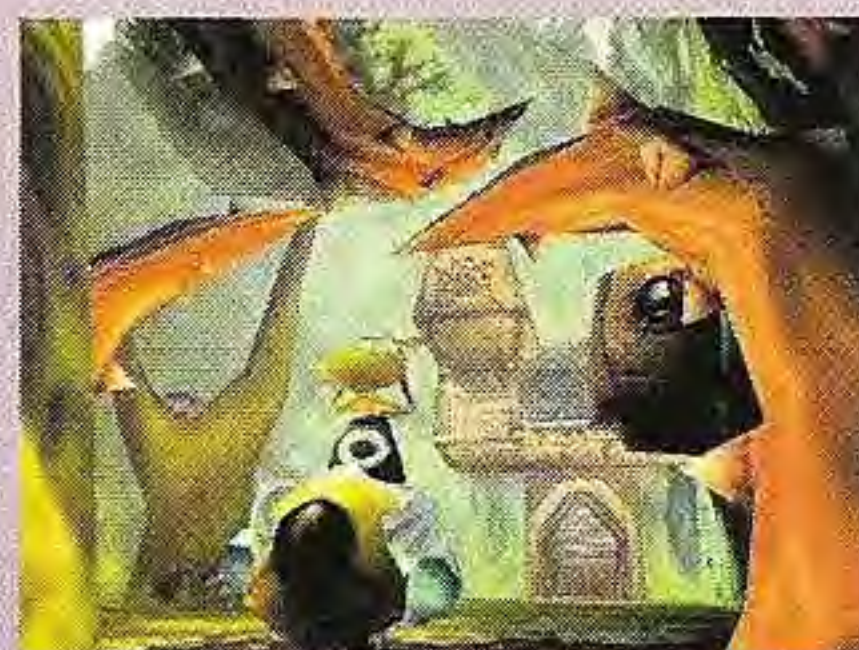
De multe ori, după câteva ore bune de dezvoltat strategii de luptă sau de împrăștiat creierii amicilor în *Quake*, se întâmplă să-ți dorești câteva clipe de respiro, de relaxare. Și cum este foarte greu să te desparti de cel mai bun prieten, calculatorul, trebuia să găsim o metodă de a atinge acest obiectiv fără să fim nevoiți să ne îndepărtăm de el. Și uite așa ajungem noi să ne îndreptăm atenția spre unele jocuri pe care poate alții le-ar considera mult

prea infantile pentru a le mai juca. Unul dintre acestea este *Rayman 2*. Simpaticul personaj își face anul acesta reîntoarcerea, după ce, cu câțiva ani în urmă cucerise inimile multor jucători. *Rayman 2* va fi cu atât mai mult apreciat pe meleagurile noastre, dat fiind faptul că o părticică din acest joc a fost creat de mințile și mâinile românilor. De aceea probabil francezii au și acceptat să lanseze *Rayman 2* frumos, cu mult dichis și la noi în țară luna aceasta.

A fost odată...

Păi, cică o gașcă de pirați intergalactici, conduși de Razorbeard, au observat la un moment dat că animalele rare și pe cale de dispariție sunt foarte apreciate și căutate. De aici până la a construi o imensă Grădină Zoologică Spațială nu a fost decât un pas. Fără nici un pic de scrupule au început să vâneze cele mai ciudate creaturi din Univers. Cum

Rayman este ultimul supraviețuitor al rasei sale, vă dați seama ce valoare avea el pentru acești pirați. Rămas fără puteri, Rayman a fost o victimă ușoară, iar acum este întemnițat pe nava de sclavi a corsarilor. În goana lor nebună, pirații au distrus echilibrul naturii împrăștiind forța care





asigura această balanță în 1000 de „lums” (niște mici sfere galbene pe care tu va trebui să le aduni). Într-o ultimă zvâcnire creaturile reușesc să mai adune un dram de forță și să i-o trimită lui Rayman cu ajutorul unui bun prieten al acestuia. Nu era foarte mult, dar a fost suficient pentru ca Rayman să poată evada de pe nava piratilor, iar de acum încolo Rayman va trebui să-și readune forțele și să-și elibereze aliații pentru ca din confruntarea finală să poată ieși victorios.

Fugi, Rayman!

Rayman 2 este un joc tipic de platformă, fugi, sari, te cațeri și din când în când mai și tragi, nu atât în adversari cât în diverse manete și butoane aflate în locuri inaccesibile. Toate nivelele au în general același scop, să treci de toate obstacolele și să ajungi la capăt. Între timp va mai trebui să culegi câteva lums și să mai eliberezi niște animăluțe. Dacă de unele cuști poți trece fără să eliberezi creatura dinăuntru, în schimb în altele sunt închise personaje foarte importante, fără ajutorul

căroră nu poți avansa. Așa cum este cazul „șarpelui de mlaștină”, singurul care te poate ajuta să traversezi această baltă periculoasă. Dacă în primul *Rayman*, tot ce trebuia să faci era să găsești drumul cel mai scurt, de data aceasta lucrurile sunt ceva mai complicate. Tot felul de puzzle-uri au fost introduse, multe dintre ele având rezolvări surprinzătoare. Pentru a se asigura că nu rămâi blocat, din când în când o bâză ciudată va apărea și-ți va șopti mici sfaturi. În unele nivele vei avea ceva mai mult de furcă, pe acolo aflându-și sălașul câte un „boss”.

Majoritatea nivelelor se bazează în continuare pe același lucru: jump and run. Dar pentru ca jocul să nu devină plictisitor, level-urile sunt fragmentate cu cut-scene-uri drăguțe, iar printre ele s-au introdus și nivele mai neobișnuite. Într-unul faci un pic de schi nautic tras de un șarpe, în altul înoți (da, Rayman a învățat să înoate) în jurul unei balene, în altul alergi de-ți sar capacele pe niște poduri care se destramă în spatele tău, în altul trebuie să distrugi o mașinărie care ține prizonieră pe cel mai bun aliat al tău, asta ca să dau



numai câteva exemple. Și, în plus, la sfârșitul fiecărui nivel poți obține accesul într-unul bonus, dacă prestația ta în respectivul nivel a fost satisfăcătoare. Se pare că degetele mele mai au nevoie de ceva antrenamente, fiindcă n-am reușit niciodată să intru într-un bonus level.

Grafica, sunetele și, în special, tot ceea ce ține de feeling au fost special concepute pentru a-ți crea acea senzație de naivitate și amuzament specifice copilăriei. Asta nu înseamnă, cum am mai spus-o, că acest joc este destinat numai celor mici. Personajele au un aspect comic, ca și întregul lor comportament de altfel. Să vedeți numai ritualul pe care Rayman trebuie să-l îndeplinească pentru a deschide poarta ce-i va permite să încheie nivelul. Acesta este de fapt punctul forte al jocului, umorul.

Dacă vreți să uitați de grijile războaielor virtuale, de masacrele din *Quake* sau *Starcraft*, dacă vreți să râdeți cu gura până la urechi atunci încercați *Rayman 2*. Vă va încânta, chiar dacă vă place să credeți că acest gen de joc trebuie lăsat în grija mezinilor.

Claude



DATE TEHNICE

Gen:
Jump'n'run
Producător:
Ubisoft Entertainment
Distribuitor:
Ubisoft România
Tel:01-2316769; fax:01-2316766
Sistem recomandat:
Pentium 200, 32MRam, mmx,
Direct 3D, WIN 95

NOTA LEVEL
Grafică: 17/20
Sunet: 12/15
Gameplay: 25/30
Feeling: 16/20
Storyline: 4/05
Impresie: 8/10

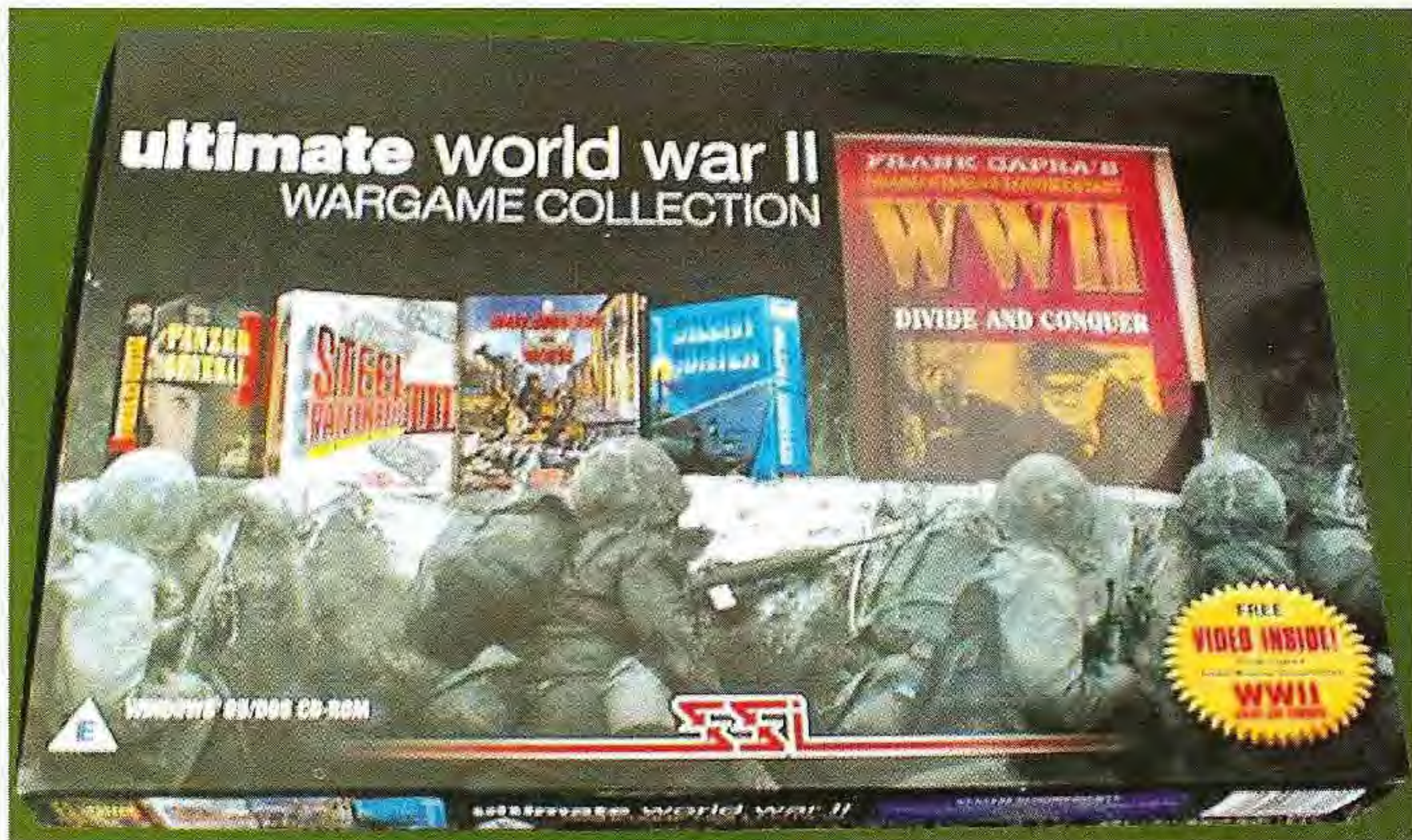
32

Strategic Simulations Inc.

(SSI)

O companie care a rescris istoria

A trecut mai bine de un an de când am inaugurat această rubrică, Review Special, cu o firmă aflată la acea vreme în topuri **Virgin Interactive**. În toată această perioadă am încercat și poate am și reușit să vă prezentăm cele mai puternice și mai importante companii din această industrie uimitoare a jocurilor de calculator. Au fost destui cititori care nu au agreat această rubrică (de ce să scriem despre jocuri vechi și ultracunsocute), dar au fost și mai mulți cei cărora le-a făcut plăcere să își amintească unele jocuri pentru care au pierdut nopțile luni și ani în șir. În ultima vreme, tot mai mulți cititori ne întrebau: Ce faceți



domnilor? De SSI nu scrieți nimic?

Fără să vrem, aproape omisesem una dintre cele mai titrate producătoare de jocuri. A venit și momentul să reparăm această greșală și astăzi vă voi vorbi de **Strategic Simulations Inc.** sau mai pe scurt **SSI**. Acest review special a fost realizat pe baza unui compendium de patru jocuri produse de SSI (cele prezentate în continuare) puse la dispoziția

noastră de către firma **Monosit Conimpex**.

Joaca de-a războiul

Pentru toată lumea, SSI este sinonim cu wargame. Aceasta se datorează în primul rând celei mai cunoscute și apreciate strategii turn-based,



Panzer General. Acesta a fost unul dintre jocurile despre care se poate spune că a revoluționat concepția producătorilor despre wargame. A urmat, bineînțeles, în urma insistențelor fanilor, o întreagă pleiadă de variațiuni pe această temă: *Ardennes Offensive*, *Pacific General*, *Steel Panthers*, însă de-abia *Panzer General 2* avea să mulțumească așteptările fanilor. Cam în aceeași perioadă, poate pentru a concura cu *UFO* al celor de la **Microprose**, apare *Soldiers at War*, un squad strategy destul de bunicel, dar care, din păcate, n-a avut nici o șansă în fața *OZN*-urilor.

Dacă ați rămas cu impresia că întreaga dezvoltare a SSI s-a bazat doar pe acest gen de jocuri, vă înșelați. Vastul univers al celui de-al



doilea război mondial a fost folosit și la crearea unor simulatoare de excepție, *Silent Hunter* și *Harpoon* stând mărturie acestor afirmații.

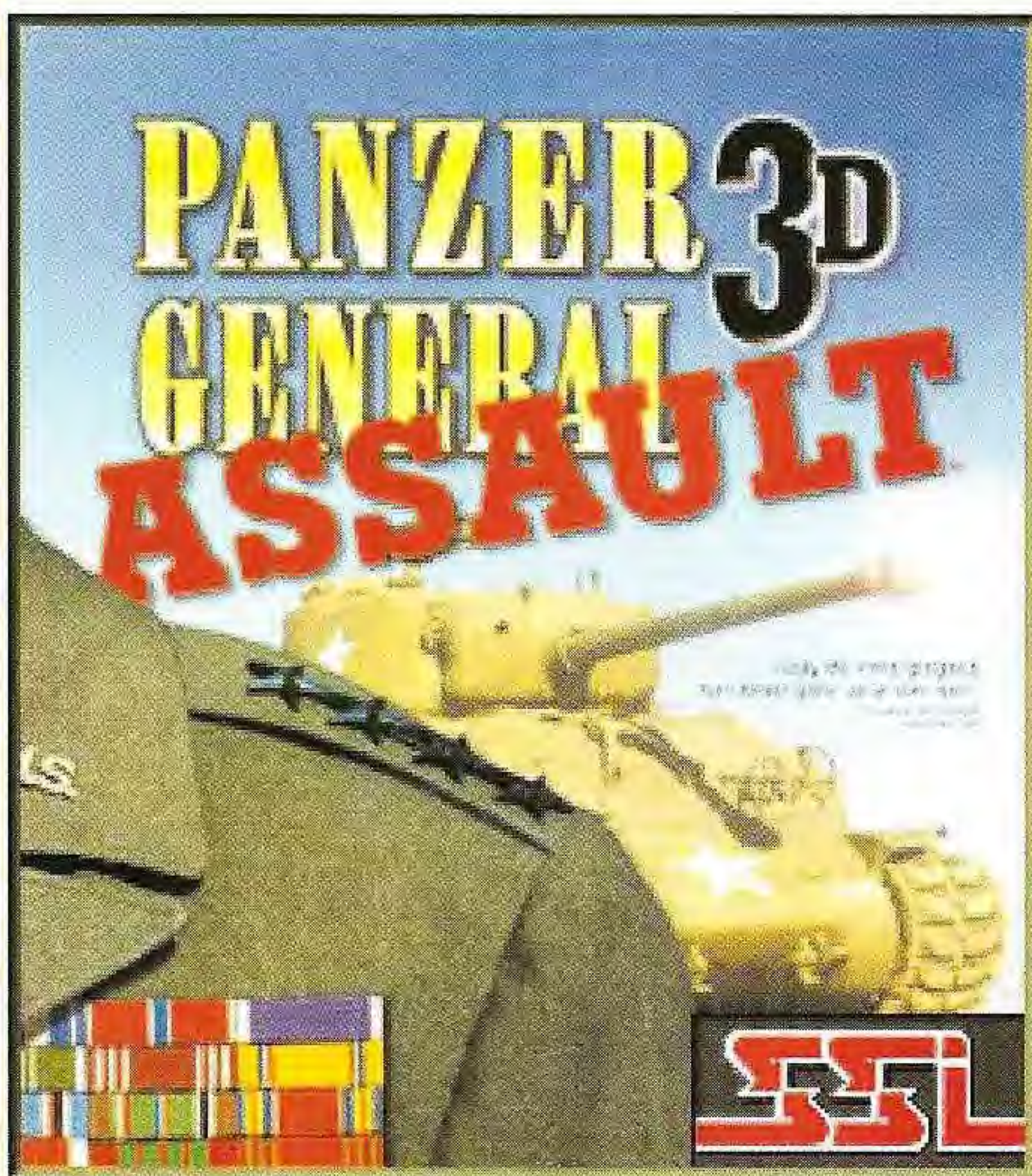
SSI s-a gândit la un moment dat, că este momentul să-și lărgască orizontul. Cum? Simplu: îndreptându-și atenția către trecut. Și s-au orientat foarte bine, au ales o perioadă istorică ce nu s-a regăsit până acum aproape deloc în jocuri: Revoluția Industrială din secolele XVIII-XIX. Așa a apărut *Imperialism*. Iar acum aflăm cu plăcere că și viitorul a captat atenția strategilor de la SSI. *Reach for the Stars* va fi un remake al unui joc de succes, un



joc din care s-au inspirat aceeași **Microprose** atunci când au creat *Master of Orion*.

Nu pot decât să le urez succes băieților și să ne bucurăm în continuare cu titluri la fel de bune.

Claude



Panzer General

...Și la început a fost *Panzer General* și *Panzer General* era de la SSI...



Acum câțiva ani, un joc produs de o firmă nu atât de cunoscută la vremea aceea (bineînțeles, este vorba de SSI), trecea protestele organizațiilor pentru drepturile omului și în același timp îngrijorările mișcărilor antinaziste. Era vorba de nici mai mult nici mai puțin de fantasticul, uluitorul, extraordinarul și admirabilul *Panzer General*. Cum? Tocmai el, magnificul Panzer să fie criticat de masele necunoscătoare? ... Ei bine, daa... Tocmai el! Orice minte sănătoasă ar face-o. Nu de alta, dar mediu-mici și receptivi cum sunt oamenii din ziua de astăzi, se pot trezi fără voia lor cu simpatii din cele mai variate vizavi de o serie de personalități bolnave cum a fost cea a lui Hitler. Motivul criticilor ar suna cam așa: război, înțelegem, dar tocmai în tabăra germană?! Nici măcar nu ne lăsați s-alegem! Iar SSI ar putea răspunde foarte bine pe un ton calm și vesel la modul: ce să vă facem dragii moșului, nemții au avut un echipament mai bun; mult mai bun. Cât despre treaba cu alesul, lasă c-o să scoatem un *Allied General*

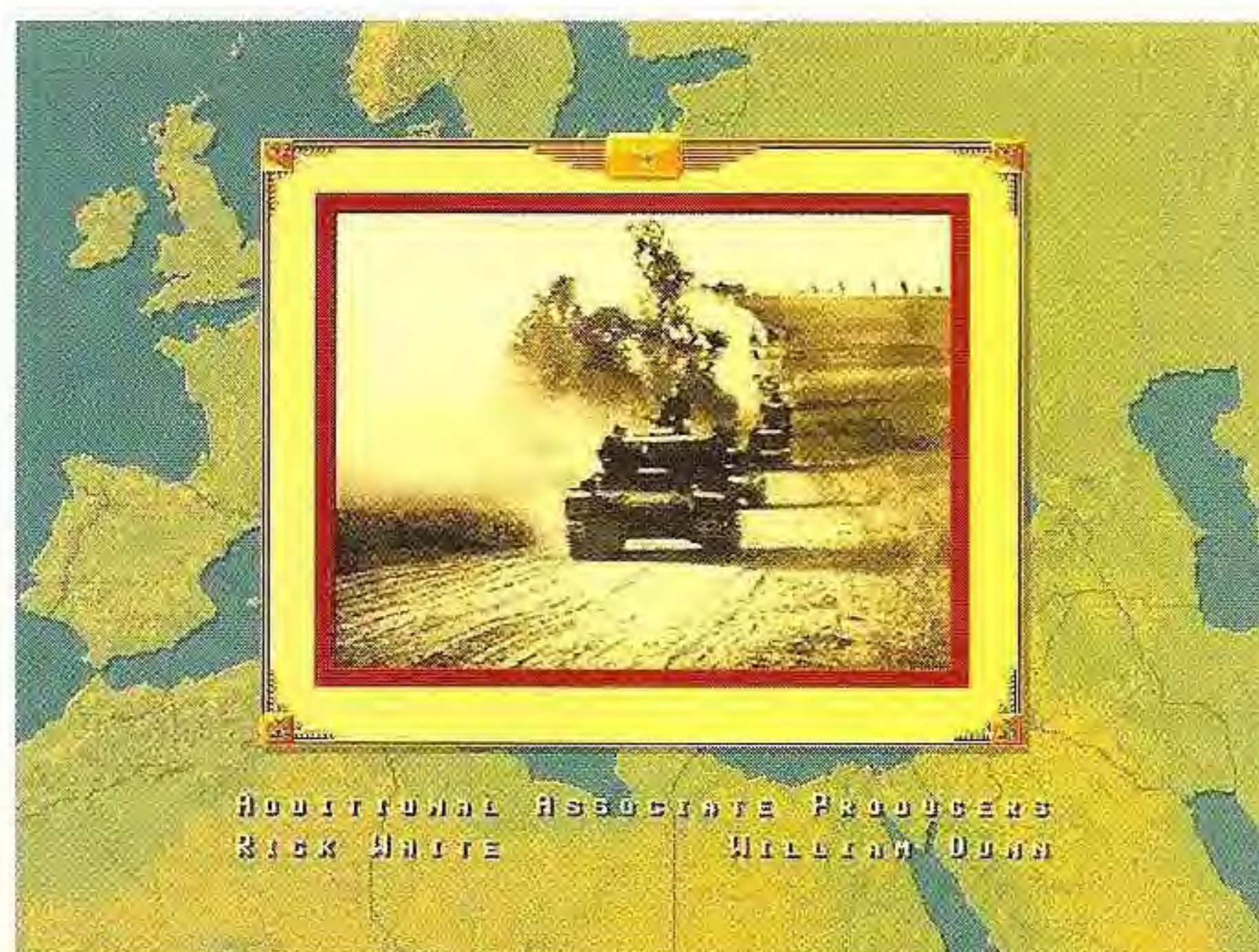
ca să vă facem și vouă pe plac (paroliști cum sunt, să știți că s-au ținut de cuvânt și cam la un an de zile au lansat o frumusețe de *Allied General 1.0* astfel încât vajnicii eroi au putut lupta până la sacrificiu pe ecranele monitoarelor pentru o cauză dreaptă).

Considerând acum că jocul a fost, este sau va fi abordat de persoane stăpâne pe ce gândesc și pe ce sugestii primesc, nu putem să nu dăm Cezarului ce i se cuvine. Putem spune cu mare ușurință că *PG* a reprezentat pentru simulatoarele de strategie de război cam ce a reprezentat Civ-ul pentru simulatoare de strategie în general. Nici unul dintre jucătorii de Civ care a jucat și Panzer nu cred că-mi va pune o bombă sub scaun pentru această afirmație, ci dimpotrivă, cred că mă va însoți în corul susținătorilor pentru că știu despre ce vorbesc. A fost primul simulator serios de război. În segmentul său, este realmente revoluționar, reușind să te pună extrem de bine ca jucător în pielea unui general de armată germană care se chinuie din răspuseri pe de

o parte să-și îndeplinească misiunea (altfel este aproape sigur pus pe liber) și pe de alta să-și protejeze trupele. Nu de alta, dar diviziile ce fac parte din așa numitul „core” sau în traducere liberă miez, nucleu al armatei sunt folosite de la o misiune la alta căpătând experiență și suportând îmbună-

care cu hexagoane care implementează mult mai bine ideea de rază de acțiune a unităților decât o poate face un tradițional caroiș de pătrate.

Și bineînțeles, nu putem uita documentarea istorică existând o mulțime de scenarii ce reproduc atât ca și configurație cât și ca trăire drama-



tări repetate. De asemenea și sistemul nelinier de avansare de la o misiune la alta în cadrul campaniei a fost în cea mai mare măsură o noutate la vremea sa, următoarea misiune fiind determinată de să-i spunem așa, calitatea victoriei din misiunea curentă (interesant, există misiuni cum este cea din Norvegia în care poți să și pierzi, dar să continui jocul). La nivel de hartă este foarte inspirat ales sistemul de alo-

tismul unor lupte precum cele de la Kursk, Stalingrad sau de pe plajele Normandiei.

Deși este un joc vechi de cinci ani, are elementele lui proprii care îl disting de versiunile de *Panzer* ce au urmat, cu un feeling aparte ce nu-l veți întâlni în *PG2* sau *3*. Așa că aș încheia cu un citat din clasicul în viață Ștefan a *P3*, trăgându-vă de mână și spunându-vă: „Domnu’, domnu’ ... Jucăți-l că merită!”.

Panzer Generalissim



DATE TEHNICE

Gen:
TBS
Producător:
SSI
Distribuitor:
Mindscape
Ofertant:
Monosit Comimpex
Tel: 01-3302375; Fax: 01-3306351
Sistem recomandat:
Pentium 100, 16 MBRam,
WIN 95, multiplayer

NOTA LEVEL
Grafică: 17/20
Sunet: 13/15
Gameplay: 26/30
Feeling: 17/20
Storyline: 4/05
Impresie: 8/10

85

Silent Hunter

Din tanc, din șpangi și baioneți, SSI au coborât în liniștea adâncurilor. Liniștea?

Si iacătă, în 1996 apărea un joc pentru DOS (ca multe altele aflate în această rubrică, în prezentul număr), care, inițial ne-a cam derutat. Adică, cum, simulator de submarin fără nemți? Păi, hm, cum să vă spun, asta este cam ca Biblia fără evrei. Așa am și început să jucăm *Silent Hunter*, sub semnul unui scepticism, dar scepticism lăsat, care ne-a lăsat mințile deschise către observații pozitive.

Prima dintre acestea este, de fapt, un omagiu pe care am vrea să-l aducem SSI. *Silent Hunter* a fost, probabil, primul joc cu un sistem multimedia integrat, dedicat prezentărilor istorice, precum și educării jucătorului în spiritul acțiunilor specifice armelor în care va sluji. În speță, în acest caz, submariniștilor. Fotografii și filmări de epocă însoțeau comentariul succulent în date istorice semnificative, dar și în tips&tricks absolut indispensabile supraviețuirii pe mare și sub mare, comentariu aparținând unui veteran al submarinelor americane – William „Bud” Grunner, comandant pe timpul celui de-al doilea război mondial al USS Skate, decorat cu Navy Cross și Silver Star. Totul completat de un excelent manual inclus în pachetul jocului, în care totul este prezentat într-un asemenea detaliu, încât în el se pot găsi până și calculele trigonometrice de stabilire a traiectoriei de coliziune a torpililor. Oricum, păstrăm din toate acestea ideea pe care producătorii *SH* ne-o întăresc cu fiecare joc lansat pe piață. Și



anume, aceea că SSI acordă o foarte mare importanță aspectului documentar al unui joc, oferind surse deosebit de competente de informații, și dezvăluindu-și atenția încordată către fiecare amănunt. Bine, mai dau și dâșii greș din când în când – cum ar fi în campania engleză din *Panzer Commander*, unde, în deșert, întâlnești o mulțime de tancuri P38; eroare grosolană, aceste Skode nu au putut fi adaptate condițiilor de luptă din pustiurile Africii de Nord, deși tentative au existat. Dar SSI greșește rar.

Probabil, cei nefamiliarizați cu jocul, ce dă titlul articolului curent, își vor fi dat seama că, dacă nu e cu nemții, *Silent Hunter* este sigur cu americanii, în Pacific, în luptă cu marina imperială japoneză. Acesta este motivul pentru care, în *Silent Hunter*, am întâlnit toate clasele de submarine folosite de americani în WWII: S-Class, Barracuda, Narwhal, P-Class, Salmon, T-Class, Gato, Balao și Tench.

Bineînțeles, toate au fost reproduse virtual la marele fix, poate nu atât sub aspect grafic, cât sub cel al funcționalităților unui submarin. Ți se dădea un întreg submarin de luptă pe mână, cu toate posturile de comandă și control aferente, fiecare pline de butonașe și indicatoare, unul mai semnificativ și mai util decât celelalte. Iar, când te apucau dracii și te săturai de tras în plămâni respirația altora și duhurile cazone stăute de atâta imersie, te puteai ridica la suprafață și răcori trăgând cu sete cu tunul de pe punte. Bineînțeles, o asemenea acțiune comporta riscuri foarte mari. Pentru că, oricât de inofensivă putea pare nava inamică, oricând puteai fi reperat de aviație. Care, dacă nu era proprie, te trimitea în imersie printr-un disperat crash dive. De preferat, unul voluntar.

La polul opus al desfătării



de a găuri borduri de nave cu tunul de punte, se afla neagra disperare, dublată de enervări intensive, pe care ți-o provocau torpilele care nu explodau. Și nu erau deloc puține asemenea situații, uneori puteai să-ți lansezi în van aproape jumătate din încărcătura de torpile aflate la bord.

Și, dacă tot am ajuns la capitolul senzații (vezi *feeling*), este de pomenit efectul sunetului din *Silent Hunter* asupra jucătorului. Sunetul era cel care te integra perfect în rolul de submarinist, care îți dădea fiori, care te ținea încordat la maxim. Sunetul exploziilor grenadelor anti-submarin, sau cel al motoarelor navelor care te căutau neobosite, pentru a te trimite la fund, și care te putea face să privești în sus, către suprafață. Deși, te aflai doar în liniștea propriei tale camere.

Relativ la efectele sonore, aș puncta cu osebire o chestiune excelent realizată în *Silent Hunter*. Este vorba de modificarea sunetului de motor al navelor, în raport cu distanța până la acestea. Dacă, la distanțe mari, motoarele produc numai un murmur abia perceptibil, odată cu apropierea de submarinul propriu, acestea devin nu doar mai puternice, dar și mai distincte, și mai vibrante, sfârșind prin a con-

ține în spectrul lor toată gama de elemente ritmice și armonice specifice funcționării unui motor. O asemenea măiastră „alocare dinamică” a sunetului a fost, fără îndoială, unul din elementele de revoluție apărute odată cu *Silent Hunter*.

Despre grafica *SH*, mare lucru nu este de spus, dar, să fim drepti, nici nu prea este nevoie de cine știe ce grafică la un simulator de submarin. Când exploda o grenadă prin preajmă, ți se „scutura” screen-ul, cam asta ar fi tot. A, iar vederea navelor inamice era realizată foarte simplu, cu bit-map-uri fixe pentru fiecare distanță sau unghi față de tine. Totuși, deși fără mari pretenții, grafica aceasta era suficientă pentru a servi la comanda optimă a submarinului. Inclusiv în momentul folosirii tunului de punte, când, după jerbele de apă, îți puteai ușor da seama dacă tragerea a fost lungă sau scurtă.

Tocmai datorită marilor mulțumiri jucătoricești pe care ni le-a adus prima versiune de *Silent Hunter*, și pe care am încercat să le enumerăm, nostalgici, în rândurile de mai sus, suntem în acest moment aprig interesați de ceea ce SSI va aduce interesant în continuare, cu *Silent Hunter 2*.

Marius Ghinea
Radu Boian

DATE TEHNICE

Gen: Atacă și scufundă
Producător: SSI
Distribuitor: Mindscape
Ofertant: Monosit Comimpex
Tel: 01-3302375; Fax: 01-3306351
Sistem recomandat: 486/66 DX2, 16 MBRam, WIN 95, multiplayer

KOTA LEVEL

Grafică:	17/20
Sunet:	14/15
Gameplay:	26/30
Feeling:	20/20
Storyline:	4/05
Impresie:	9/10

90

Soldiers at War

Ia-ți răcane ziua bună...
De la tată, de la mamă...

Secolul XX, care va să se termine, a fost poate unul dintre cele mai bogate în evenimente istorice marcante. Dintre toate acestea, cel care a avut cele mai crâncene repercusiuni a fost al doilea război mondial. SSI și-a creat reputația tocmai prezentându-ne această perioadă în toată gloria și oroarea ei. La loc de cinste în colecția *World War II* a celor de la **Strategic Simulations Inc.** se află și *Soldiers at War*.

Cu cântec înainte marș!

Al doilea război mondial a fost unul dintre cele mai complexe conflagrații mondiale. Au fost implicate toate structurile statelor participante, întreg arsenalul militar și uman. Generalii și comandanții au fost nevoiți să dezvolte tactici noi și deseori ciudate și disperate. Dacă germanii au introdus „Blitz Krieg” bazat pe capacitatea fantastică de luptă și mobilitatea blindatelor, în schimb aliații au recurs deseori la tactici de gherilă. Înaintea unor atacuri decisive se încerca slăbirea rezistenței inamice și chiar anihilarea, dacă era posibil, cu ajutorul unor mici plutone de șoc. Acestea erau formate din cei mai bine pregătiți soldați. În *Soldiers at War*

conduci un astfel de pluton de-a lungul unei campanii (15 misiuni) ce-ți va purta bocancii și gamela prin aproape toată Europa.

Jocul este un squad-based strategy, asemănător cu cele din seria UFO, în care soldații (pe care ți i-ai ales la început, cam opt la număr) au un anumit număr de action-points pe care le utilizezi cum crezi că este mai bine. O adiție interesantă, de care cam duceam lipsă în UFO, era faptul că atunci când puneai ținta pe un dușman îți afișa și ce șansă ai ca să-l nimerești. Luând în considerare muniția destul de limitată de care dispuneai



(soldații au capacitate relativ mică în ceea ce privește greutatea echipamentului din dotare) era foarte util, astfel permițându-ți să economisești gloantele. Și nu numai gloantele, fiindcă în *Soldiers at War* puteai folosi orice armament existent în timpul celui de-al doilea război mondial, inclusiv aruncătoare de flăcări, grenade sau bazooka. Ba mai mult,



puteam să folosim și vehiculele întâlnite sau armamentul greu capturat de la adversar.

Medalia de onoare

Foarte mulți dintre cititorii noștri s-au plâns de incapacitatea sistemelor achiziționate cu atâta trudă de a rula cele mai noi și mai tari jocuri existente pe piață. Din păcate, aceasta este realitatea crudă a României actuale. Asta nu înseamnă că trebuie să renunți la practicarea unui hobby, foarte educativ uneori (mă rog, mai puțin jocuri de gen Doom sau Quake). Una dintre soluții ar fi să apeleze la aceste

„legende”, aceste jocuri vechi ce rulează fără probleme și pe un Pentium 100 cu 16 mega și pentru care nici nu trebuie să bagi adânc mâinile în buzunarele părinților pentru a-ți cumpăra un accelerator 3D. Este un joc extraordinar, cu o grafică drăguță, chiar dacă nu se ridică la standardele momentului, și cu niște cerințe hard modeste.

Soldiers at Wars a fost și rămâne una dintre capodoperele genului, alături de *UFO* și *Jagged Alliance*. Cine nu l-a jucat măcar o dată nu se poate numi un gamer adevărat.

Claude



DATE TEHNICE

Gen:
TBS
Producător:
SSI
Distribuitor:
Mindscape
Ofertant:
Monosit Comimpex
Tel: 01-3302375; Fax: 01-3306351
Sistem recomandat:
Pentium 100, 16 MBRam,
WIN 95, multiplayer

NOTA LEVEL

Grafică:	17/20
Sunet:	13/15
Gameplay:	26/30
Feeling:	17/20
Storyline:	4/05
Impresie:	8/10

85

PACIFIC GENERAL™



SSI ne introduce în lumea celui de-al doilea război mondial, în oceanul Pacific, teatrul unor bătălii istorice care au avut drept rezultat schimbarea cursului istoriei.

Imaginați-vă cum ar mai fi fost ordinea lumii dacă japonezii ar fi debarcat victorioși în San Francisco! *Pacific General*, creat de grupul proiectelor speciale din cadrul SSI, ne oferă posibilitatea de a ne alătura uneia din cele două puteri beligerante: Statele Unite sau Japonia, și cu ajutorul strategiei pe ture câmpul de bătălie din Pacific devine un „remember” al celui de-al doilea război mondial (WW2).

McArthur vs. Tojo

În acest titlu avem posibilitatea de a ne alătura forțelor

americane chiar la începutul conflagrației și de a completa campania în sensul „corect” din punct de vedere istoric, sau posibilitatea „înrolării” de partea forțelor japoneze având un rezultat ipotetic al războiului, obținut mai ales cu ajutorul calităților „războinice” ale jucătorului, deținătorul rolului cheie în bătăliile terestre, navale și aeriene pe tot parcursul campaniilor!

Încleștarea gigantilor este prezentată într-un cadru potrivit perioadei, campaniile desfășurându-se pe un fundal muzical alcătuit din piese reprezentative ale anilor '40, având și multe secvențe de ar-



hivă filmate chiar din timpul bătăliilor din Pacific.

Un plus pe care l-a primit *Pacific General*, la vremea apariției lui fiind un titlu de 5 stele, a fost pentru engine-ul modificat special pentru bătăliile navale și tipul de luptă „island-hopping” (stil caracteristic luptei în Pacific unde se „sărea” de la o insulă la alta, consolidându-se în același timp pozițiile din spatele frontului). O altă caracteristică a engine-ului este abilitatea japonezilor pentru atacuri surpriză pe timpul nopții, dat fiind faptul că forțele japonezilor erau mult mai mici și mai slab dotate față de partea americană (în special către sfârșitul războiului).

Sistemul de atribuire a victoriei este foarte interesant, și, spre deosebire de *Panzer General* și *Panzer General 2*, unde contau doar obiectivele esențiale capturate (hexele de victorie), aici se ține cont și de cantitatea de teren cucerit, numărul de unități pierdute în luptă, unități inamice distruse și, bineînțeles, obiectivele esențiale, toate acestea contând la stabilirea scorului unei misiuni și adjudecarea victoriei.



Modelul de „critical hits” (lovituri critice), ce pot avea drept rezultat chiar scoaterea din luptă definitiv sau pentru o perioadă mai lungă de timp al unităților, a fost preluat din *PG2* și îmbunătățit, mai ales la navele capitale (Battlecruiser și Carrier), cu facilități de reparație pe mare și echipe de intervenție și control pe aceste nave. Și, dacă tot am ajuns aici, trebuie să menționez portavioanele, coloana vertebrală a războiului din Pacific (că pe alte teatre de luptă au fost cam inexistente, doar prin Norvegia s-au văzut, unul sau două, la asaltul nemților – vezi *Panzer II*!), care au o facilitate inedită și anume lucrul cu hangarul și avioanele, după mine fiind „sarea și piperul” acestui joc!

Acest titlu are și un „battle generator” (editor de hărți) cu ajutorul căruia se pot crea de la hărți singulare până la scenarii întregi, având încorporate hărți și unități din *Allied General* și *Panzer General*.

... the rest is history!

K'shu



DATE TEHNICE

Gen:
TBS
Producător:
SSI
Distribuitor:
Monosit Comimpex
Sistem recomandat:
Pentium 100, 16 MBRam,
WIN 95, multiplayer

NOTA LEVEL

Grafică: 16/20
Sunet: 11/15
Gameplay: 25/30
Feeling: 16/20
Storyline: 3/05
Impresie: 8/10

79

Steel Panthers

Ce să-i faci, dacă nu ai nici o ocupație mai interesantă, încerci să scoți la iveală ceva ce a fost dat uitării acum mult timp. De ce? Să citim împreună...



Dați cu pietre în autor pentru că numai el este în stare să vă înnebunească cu tot felul de jocuri atât de vechi precum *Steel Panthers*. Dar să nu exagerăm, chiar dacă și în numărul trecut un coleg de al meu făcea un review pe tema *Panzer Commander*, asta nu înseamnă că nu pot să vă spun câteva lucruri despre acest joc, mult mai fad decât cel de mai sus, dar totuși un joc SSI.

Fac plantoane și pontoane pân' la liberare

Ei nu, nu este chiar așa, chiar dacă încă de la începutul jocului, care spre surprinderea mea a început prin a-mi arăta niscaiva slide-uri cu cei care au colaborat la „facerea lui”, scenariști, graficieni, aș putea spune ca mi-a tăiat pofta de a mai juca... Ehh, ce să zic, era și vreo 3 dimineța, și poate că așteptam altceva de la umilul meu calculator. Și totuși, dintr-o dată boxele mele au început să prindă viață. Sunete midi, parcă aduse cu forța din anii

de glorie ai KV-1-ului, și un „animation show” cu tot felul de tipuri de tancuri, care mai de care în poziții mai complicate, în apă, sub apă, pe dealuri... Adrenalina a început să îmi irige cordul și așa obosit de atâtea nopți nedormite (*Starcraft*-i de vină...), și am început să simt în mine cum creștea dorința de a cuceri. O revelație: the Brain din desenele animate, ar fi trebuit poate să fie eroul principal al jocului, căci doar el, cu o dorință lui fierbinte de a deveni conducătorul lumii, ar putea face față la ideea jocului (vom face ceea ce facem în fiecare seară, vom cuceri lumea). Dar din păcate, nu numai că jocul m-a derutat de la prima vedere cu el, dar mi-a mai lăsat și un gust amar (nimic nu se compară cu seria „Eye Of The Beholder” scoasă de cei de la SSI împreună cu cei de la Westwood). Grafică, ba, sunete însă din plin, de mitraliere, grenade, numai că destul de decepționante, cu toate că mă așteptam să vină maică-mea pe la 6 dimineța să îmi spună să nu mă mai joc

cu prietenii mei ruși de la etajul trei. Oricum, ideea principală a jocului, firul roșu cum ar spune unii, nu este nicidecum de a arăta „ce putem noi face cu pixelul fermecat”, ci să încerce să ne pună la contribuție umilii noștri neuroni cu care a încercat, și poate a și reușit să ne doteze mama natură. Dar, totuși, nu mă pot opri, oricât de mult aș vrea, să nu mai remarc încă o dată faptul care m-a deranjat cel mai mult: oricât de mult ai zoom-a, tot ai impresia că ceva „ie” în neregulă, sau că ești miop, că ceva pândeste la colțul casei încercând să îți distrugă frumusețea ta de tanc, sau eventual tancuri, în cazul în care ceilalți, care într-adevăr stăteau la colțul casei, i-ai văzut și i-ai ras de pe fața pământului. AI-ul nu este tocmai extraordinar, din misiunile pe care le-am făcut, el, calculatorul nu mi-a dovedit nimic interesant, în afară de faptul că se pot remarca diferențele dintre tipurile de blindate și soldăței, diferențe materializate prin atac, raza de acțiune, dar asta îmi aduce aminte că asta nu-i AI, ci doar diferențe de „producători de armament”. Cât despre control, nu știu ce se întâmplă, dar când mă gândesc la mine și

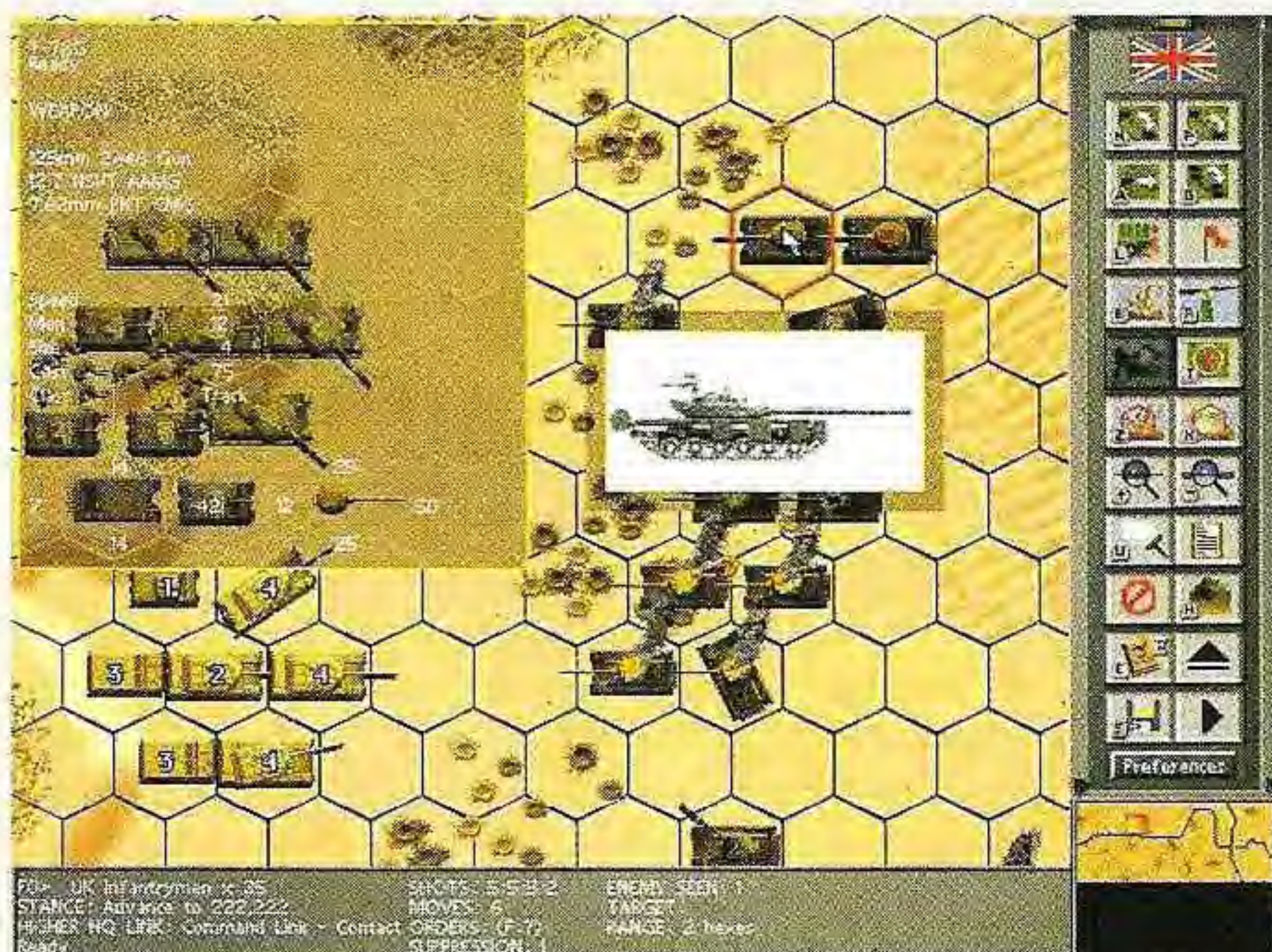
când mă uit cum îmi fuge mouse-ul de sub ochi, mă apucă toți dracii, dat fiind că nu pot, nu pot să îmi setez viteza mouse-ului. În schimb, dacă vreți să setați, de exemplu, moralul trupelor, asta puteți, numa' mouse-ul nu!

Mulți eroi, după război

Așa, ca o încercare de a concluziona ceea ce am scris mai sus, pot să zic, prin prisma apariției noilor generații de TBS-uri, că *Steel Panthers* este un joc pentru cei ce iubesc să joace șah, dar nu orice fel de șah, ci folosind acele table de „campanie”, cu care ne duceam pe munți, cu piesele acelea mici și magnetice, care ne-au bucurat existența de atâtea ori, creându-ne ceea ce acum s-a accentuat, miopia. Pentru ceilalți: don't try this at home!! Mai bine jucați un *Starcraft*, acolo unde adrenalina este la ea acasă, sau un TBS mai interesant, ceva mai nou, cu o grafică mai mare, într-un cuvânt ceva mai interesant!

Pentru frontul de est a semnalat,

Gray,
soldat fruntas



DATE TEHNICE	
Gen:	TBS
Producător:	SSI
Distribuitor:	Mindscape
Ofertant:	Monosit Comimpex
Tel:	01-3302375; Fax: 01-3306351
Sistem recomandat:	Pentium 166, 16 MBRam, mmx
WTN 95, multiplayer	

NOTA LEVEL	
Grafică:	7/20
Sunet:	14/15
Gameplay:	25/30
Feeling:	19/20
Storyline:	5/05
Impresie:	6/10

76

Colts Wild West

Pif, paf din pistoale, opt ce muriră, doi ce scăpară!!!

Era o seară târzie de septembrie. Greierii târâiau a moarte. Paco, zis și Șarpele cu Blană, molfăia niște tutun de contrabandă întins în hamacul lui mâncat de molii. Haina unsuroasă croită din blana unui urs grizzly, pe care îl ucisese cu trei focuri de cuțit într-o noapte însoțită de ianuarie, emana un miros acru de whiskey.

Deodată, un glonț, tot de contrabandă, din metal rar (mai precis argint), cu cap vidia, îi șuieră duos pe la

urechea neagră și păroasă. Paco al nostru stârpi o muscă, care se bronza galeș la lumina palidă a lumânării, cu un jet de tutun, în timp ce degetul arătător al mâinii drepte mângâia tandru trăgaciul tocit al Colt-ului de calibru incert. Un zâmbet sadic îi dezveli incisivii îngălbeniți de tutun. Un răget scurt și Paco se avântă în luptă.

Mă avânt și eu în a vă scrie câteva cuvinte despre acest joc. Iată pe scurt cum stau lucrurile. Se instalează jocul,

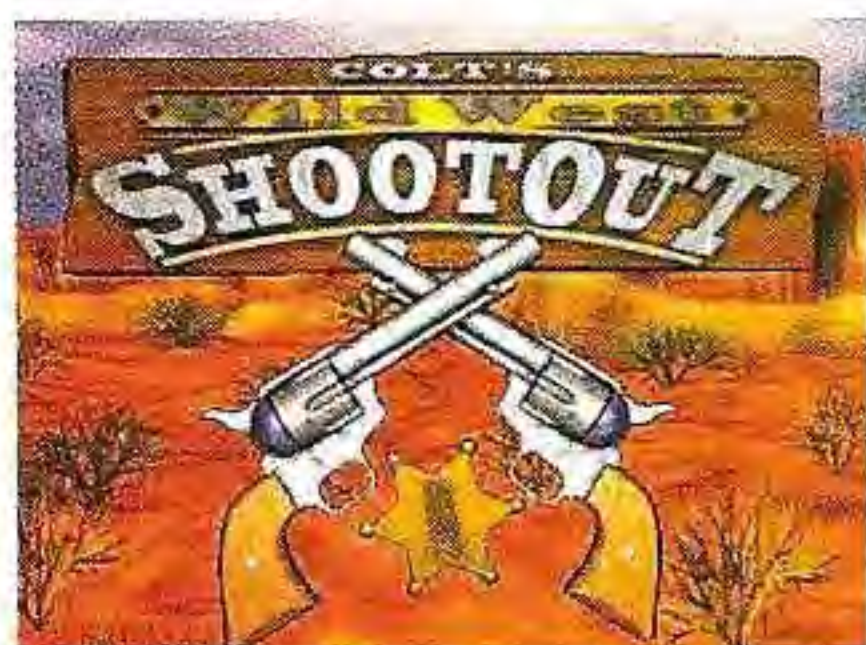


se rulează, se iese afară și se execută procedura de DE-LETE. Pentru a putea efectua operațiunea de rulare aveți nevoie de una bucată PC și una bucată „șoricel” cu două butoane: un buton de „faiăr” și altul de „rilăud”. Abia acum poate începe spectacolul. Asta înseamnă că veți începe să vă plimbați cu cauboiul respectiv printr-un oraș din vestul sălbatic. Fiți foarte vigilenți, pentru că oricând pot să răsară

persoane inocente sau bandiți.

Decorul prin care se plimbă personajul nostru este prezentat în mici secvențe cinematice a căror grafică 3D este de o calitate bunicică. În schimb, în momentul în care începe acțiunea o succesiune de personaje realizate în 2D ne invadează monitorul ca ciupercile după ploaie. Hai că deja am vorbit prea mult. Pa!

Șarpele cu Blană



DATE TEHNICE

Gen:
Pistoleală
Producător:
Encore Software
Distribuitor:
Encore Software

Procesor:
Pentium 200, 32 MB
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFX: Da
Platformă: WIN 95
Network: Da
Joystick: Da

Metal Knight

Șase că vin cavalerii de metal!!!
Daaa'... aveți grijă să nu plouă,
ca să nu ruginească băieții!

Aoleu, aoleu, ce mă doare capul. Nu mai joc RTS-uri de duzină cât oi trăi. Păi, să vă narez ce mi s-a întâmplat. Am venit și eu ca omul normal la serviciu la prima oră (să fi fost douăzeci de ceasuri trecute fix). Bag mâna în tezaurul level-ist de jocuri și extrag una bucată sidiu cu jocuri. Fixez tandru discul strălucitor timp în care mâna dreaptă îmi pleacă cu un gest reflex către unitatea SiDi-Rom. Introduc țedeu' în unitate, execut operațiunea de insta-

lare, după care încep să joc tacticos. Dar ... instantaneu mă apucă un junghi la stânga de cerebel care mă face să tresar nervos. Pupilele mi s-au dilatat un kiai puternic mi-a răbufnit din pieptul clădit ca a lui Shvarți.

Asta pentru că acest joc de strategie nu este altceva decât o clonă *Starcraft* de cea mai proastă calitate posibilă. Nici nu apuc bine să joc că apar niște bagabonți care încep să îmi atace baza. Noroc că am apucat să îmi construiesc



saiborgi cu care să contracarez această manevră sinucigașă a celor care au îndrăznit să mă atace. Mai târziu am aflat că mai aveam câțiva saiborgi

undeva răspândiți pe hartă. Mai departe nu știu ce s-a întâmplat pentru că mi-a pleznit un vas la... din bufet. La revedere!!!

Snake Saiborgu'



DATE TEHNICE

Gen:
Gândeală
Producător:
Overmax Studios
Distribuitor:
Sinosoft Limited

Procesor:
Pentium 166, 32 MB
Direct 3D: Nu
MMX: Nu
3DFX: Da
Platformă: WIN 95
Network: Da
Joystick: Nu

Nascar Legends

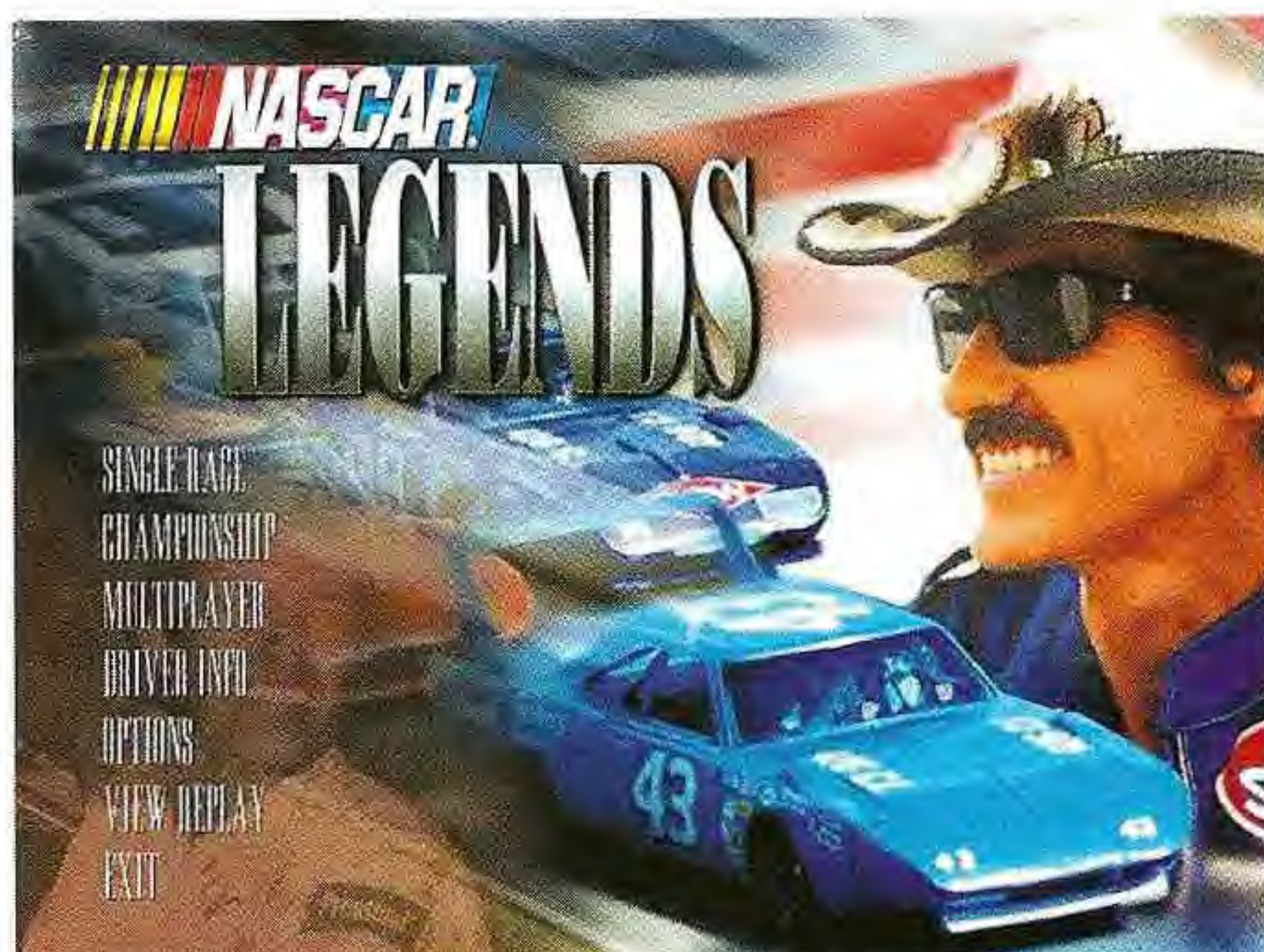
Get behind the wheel of a Nascar car!

Adică, puneți-vă în spațiile volanului unei mașini Nascar, m-nțelegeți? Cum puteți face acest lucru? Păi, ... este foarte simplu. Mergeți la ambasada USA, cereți viză și... cu siguranță nu vi se va da. Motivul? Cred că îl cunoașteți toți. Aici intervine prietenul vostru de la revista de jocuri „LIEVĂL” cunoscut sub numele de Sneiku' aka Reptilosu', care vă va spune câteva fraze despre un joc în care puteți pilota aceste exemplare sport. Citind acest articol vă veți putea conecta la febra



celebrelor curse americane atât de bine prezentate de cel care vă scrie aceste rânduri (Băi, da' ce modești suntem!). Am spus febră pentru că vă veți îmbolnăvi de nervi când veți încerca să vă delectați cu această mega-realizare.

Chiar dacă teoretic puteți face o serie de modificări tehnice mașinii cu care concurați, în practică (adică în timpul cursei) „ajustările” pe care le-ați făcut nu se vor face simțite într-o foarte mare măsură. În ceea ce privește viteza de joc, vă pot spune că nu depășește 0,1 ori 10 la minus șase milimetri la a treia. Da... ați înțeles bine, jocul rulează enervant de încet. Eu am jucat *Nascar Legends* pe un Pentium II la 200 MHz, 64 MB RAM cu placă video Voodoo II și mașina mea se mișca mai încet ca un melc care traversează strada.



În rest toate bune și frumoase. Afară ninge liniștit, în casă ninge liniștit, vine iarna, vine Moshu' și noi așteptăm cuminti anul 2000 și

IgrecDoiCaul (Y2K) care ne va strica computerele. Numai bine!!!

Wild Snake

DATE TEHNICE

Gen:
Așa-zis simulator auto
Producător:
Sierra
Distribuitor:
Havas Interactive

Procesor:
Pentium 166, 32 MB
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFX: Da
Platformă: WIN 95/98
Network: Da
Joystick: Da

Space Invaders

Wsfhesgfgf Terr-wgfwfwef iwgf
fgwfeg wiefzhwegfw wehgewgf!!!

In traducere liberă din limba spațio-intero-cosmico-planetară, această propoziție (pentru că este vorba despre o propoziție) de sus s-ar traduce cam așa: Buna ziua Terra-nilor! Numele nostru este Invaders și am venit din Space pentru a vă cuceri.

Nu vă speriați nu este vorba despre o amenințare extraterestră cum am văzut în Independence Day, ci de un joc de la **Activision** pe care sunt convins că orice gamer

care se respectă îl cunoaște. Cum adică ce joc? Este vorba despre acel produs al minților luminate din feudalismul timpuriu al calculatoarelor, pe care îl jucam la începutul carierei noastre de gameri, în care aveam o așa-zisă navă de război, iar pe deasupra noastră se perindau grupuri organizate de nave nepământene. Tot ce aveam de făcut era să tragem și să ne mișcăm în stânga sau în dreapta.

Ei bine, să știți că în acest caz este vorba despre același joc însă îmbrăcat într-o haină 3D extrem de drăguță dar cu același gameplay complicat. Acest titlu te va fascina prin simplitate și te va ține secunde (aproximativ 3600) în șir în fața calculatorului în căutarea soluției optime de eliminare a



dușmanului. Adică să trageți cât mai bine și cât mai repede. Pentru ca operațiunea de eradicare a invadatorilor spațiali să

se desfășoare cât mai bine vă recomand să folosiți un joystick. Vă salut călduros și Wehjhgf!!!f

Sneik Alienu'

DATE TEHNICE

Gen:
Chilăreală de alieni
Producător:
Z-Axis
Distribuitor:
Activision

Procesor:
Pentium 166, 16 MB
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFX: Da
Platformă: WIN 95/98
Network: Da
Joystick: Da





X-Files Game

Un pas îi trebuia fenomenului X-Files ca să ajungă de pe ecranele televizoarelor pe monitoarele calculatoarelor.

Si acest pas a fost făcut, se pare cu oarece succes, de către cei de la **Fox-Interactive**. După gloria înregistrată de serialul de televiziune, era destul de limpede că Dosarele X nu se vor opri doar aici. Mai întâi a fost realizată o producție cinematografică, timp în care, casele de jocuri s-au înghesuit să cumpere licențe pentru realizarea unor jocuri inspirate din serial. Chiar dacă au existat mai multe asemenea titluri, una singură este privită ca fiind cea oficială. Este vorba de *X-Files Game*, realizat de către cei de la **Fox-Interactive**. Și cum există în rândul game-rilor și un număr însemnat de posesori de console, iată că jocul a fost conceput și pentru

acest tip de platformă. Asta datorită în mare parte succesului pe care l-a înregistrat în rândul fanilor.

Day 1. Somewhere downtown

Intriga jocului este una care s-ar putea să-i nemulțumească pe mulți dintre noi. Adică arde omul de nerăbdare să poarte o discuție ca de la agent la agent cu distinsul Fox Mulder, sau să flirteze puțin cu domnișoara Dana Scully, și când colo, ce să vezi? Nici nu începe jocul bine, că cei doi, lucrând la un caz, ajung într-un depozit părăsit, unde, în timpul unei „discuții” cu pistoalele, cu niște tipi răi, sunt înghițiți de o lumină puternică, și dispar fără urmă.

Noroc că ne mai trece din supărare când urmărim acest film de introducere, care începe exact ca un episod al serialului, și care ne demonstrează valoarea echipei care a lucrat la acest joc, și care, în mare parte, este cea care a contribuit și la realizarea serialului. Astfel că, pe lângă cei doi celebrii actori, David Duchovny și Gillian Anderson, la realizarea acestui joc au mai participat creatorul serialului Chris Carter, scenaristul Frank Spotnitz și directorul de fotografie Jon Joffin. Nume care pentru noi au mai puțină importanță. Ceea ce contează mai mult pentru unii dintre noi este că,



pe fundalul jocului, se va auzi muzica lui Mark Snow, compozitorul devenit celebru prin coloana sonoră din serial.

Seattle FBI Field Office

Dar să vedem care va fi rolul nostru în acest joc. Vom



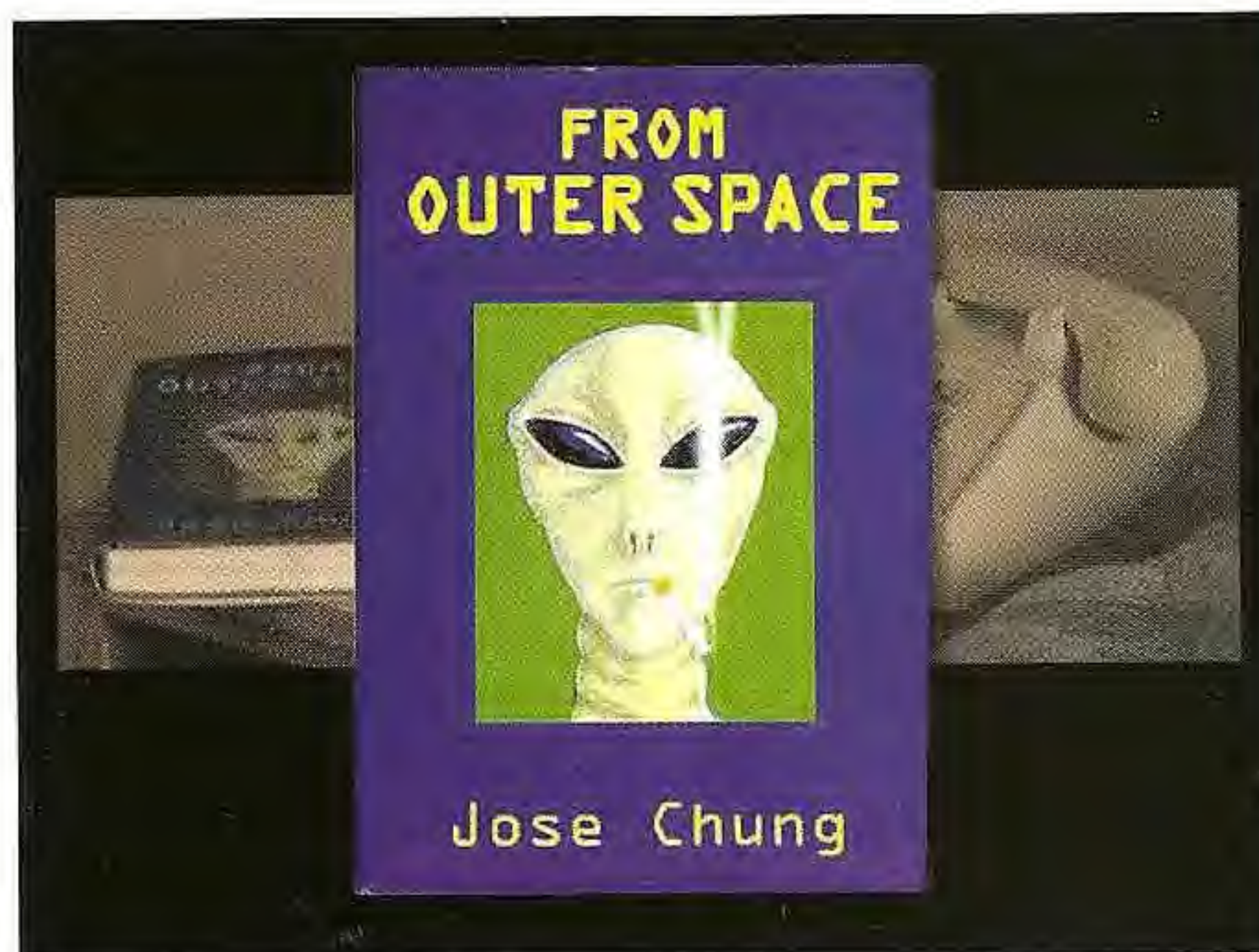
fi puși în pielea agentului FBI Craig Wilmore, care lucrează la sediul din Seattle al acestei instituții. Într-o zi cu mult soare, vine la biroul tău un tip sobru, îmbrăcat la patru ace, care îți va cere ajutorul. Personajul respectiv este tot agent FBI, unul cu o funcție chiar importantă, și se numește Skinner. Cred că vi-l mai amintiți din film. Acesta se află în căutarea a doi agenți dispăruți misterios. Numele acestora: Mulder și Scully. Hopa! Adică doi dintre cei mai importanți agenți ai FBI-ului, au fost răpiți de extraterestri și ni se cere ajutorul. Păi, înseamnă că suntem persoane destul de importante, așa că nu avem nici o clipă de pierdut, și purcedem la rezolvarea cazului. Vom aduna dovezi, vom discuta cu diverse persoane de la care vom afla detalii importante pentru ancheta noastră, și, cu puțin fler de detectiv, poate vom reuși să rezolvăm misterul dispariției celor doi. Adică voi veți reuși, pentru că eu nu am avut răbdarea necesară. Și ca să nu fiu acuzat, o să mă justific în fața voastră. Adică o să vă prezint câteva dintre cauzele pentru care nu am reușit să joc *X-Files Game* până la sfârșit.

Cea mai importantă dintre acestea este legată de modul de control, destul de ciudat pentru unul obișnuit mai mult cu mouse-ul și tastatura. Dar pentru posesorii de console, nu cred că va fi o problemă adaptarea la acest mod de control. Pentru a te deplasa printr-o încăpăre sau prin exterior, vei folosi un cursor care își va schimba forma în momentul în care apare posibilitatea mișcării. Până aici totul



normal. Dar, odată apăsat, de la decorul precedent, care apărea sub forma unei fotografii, se trece instantaneu la altul. Din acest punct de vedere jocul mi se pare slab. La fel se întâmplă și cu secvențele cinematice, la care au fost folosiți actorii din serial. Astfel că, dacă dorim să caracterizăm în câteva cuvinte jocul celor de la Fox-Interactive, putem spune că este o înlănțuire de fotografii, secvențe de film, și puțină, puțină animație.

Acest aspect nu diminuează deloc feeling-ul jocului, dat și de rolul important pe care îl joci, dar și de pericolele care te pândesc în anumite momente. Așadar, cu părți bune dar și rele, folosind actori și scene din serial, în locul personajelor animate, *X-Files Game* este un joc interesant, pe care posesorii de console ar trebui să-l încerce. Vor avea de rezolvat un caz important, vor trece prin experiențe pe care le trăiesc doar agenții din FBI, și se vor afla alături de Mulder și Scully, doi dintre agenții de top ai FBI-ului, sau alături de David Duchovny și Gillian Anderson, doi actori



celebri. Fiecare după preferințele sale. *X-Files Game* îți oferă posibilitatea de a deveni agent FBI sau actor. Sau ambele! Dar întotdeauna să ții minte un lucru:

THE TRUTH IS OUT THERE!

Dr. Pepper



Producător:
Fox-Interactive
Distribuitor:
Sony Overseas
Tel: 01-2244710
Fax: 01-2244713



Focul - Zeul Mileniului Trei

După cum v-am promis, ne întoarcem cu noi amănunte legate de procesul de creare a unui joc.

Numărul trecut am început un articol, un proiect uriaș ce se va întinde pe mai multe numere ale revistei. V-am spus și atunci și o repet încă odată, toată această muncă o depun în speranța că veți realiza ce efort se depune pentru producerea unui joc. De multe ori, în controversele mele cu prietenii, chiar și unii dintre cei mai înverșunați gameri, am observat cât de puține lucruri știu referitoare la acest subiect. Am prieteni care știu nivelele de la *Quake* pe de rost, le vi-sează și noaptea, am alții care-ți pot enumera toate trupele din *Panzer General* cu slăbiciuni și avantaje cu tot. Dar nici unul dintre ei nu știa câtă muncă s-a depus pentru realizarea acelor nivele de *Quake* sau pentru adunarea documentației necesare unui joc precum *Panzer General*. De aceea am ținut eu neapărat să tratăm și acest subiect, pe de o parte pentru a satisface curiozitatea multora legată de acest proces de producție, pe

de altă parte pentru a scoate în evidență cantitatea imensă de muncă depusă de acești oameni doar pentru ca noi să ne putem distra mai bine cu calculatorul. Bineînțeles că aceste aprecieri ale noastre, adică ale utilizatorilor, constituie doar o parte din satisfacția personală a producătorului, cealaltă părticică reprezentând-o acele bancnote verzi ce trec din buzunarele noastre în ale lor.

Buuuuuun... Data trecută am vorbit de fazele preliminare ale producției, constituirea unui plan de producție. Dacă nu v-am plictisit atunci și mai sunteți încă alături de noi, vă vom prezenta, în această a doua parte, cum se face organizarea activității și a echipei (echipelor, după caz). Din nou am apelat la cunoștințele și experiența domnului **Adrian Filippini**, Project Manager **FUN Labs**.

«Suntem convinși că majoritatea celor care au destulă răbdare cu noi și citesc acest



articol au visat să facă un joc sau plănuiesc să înceapă lucrul la unul. Așa că ne simțim datori să vă explicăm ceva: neexistând nici un fel de documentație veritabilă cu privire la ce înseamnă crearea unui joc, tot ceea ce vă povestim aici este venit din propria noastră experiență. Acestea sunt concluziile noastre, învățate „the hard way”, prin încercări și greșeli succesive. Nu există „instrucțiuni” care să-ți arate cum să faci un joc, cum să finalizezi proiect management-ul, sau business plan-ul, sau cum să construiești grafica, sau cum să creezi un engine cu posibilitățile *Quake*-ului. Tot ceea ce poți spera este ca, după ce îți pierzi nopțile cercetând articole, cărți sau documente, să ciupești de ici-colo câte o bucătică și punându-le cap la cap să încerci să obții „the big picture”. Practic, ceea ce facem noi pe tot parcursul acestui proiect, și ceea ce ar face oricine altcineva în situația noastră, care s-ar apuca de așa ceva, este mai

apropiat de activitatea de cercetare și de cea de creație decât de cea „standard” de scriere de soft.

Cu speranța că aceste informații vă vor fi de folos și că ele vă vor ajuta să vă faceți o imagine de ansamblu asupra a ceea ce vă așteaptă, și, mai ales, că veți putea folosi aceste date pentru a pleca cu un avantaj pe drumul ce duce la împlinirea visurilor voastre (acest lucru însemnând și că această serie de articole și-a atins scopul), vom continua în acest număr prin a vă prezenta modul efectiv în care lucrăm noi.

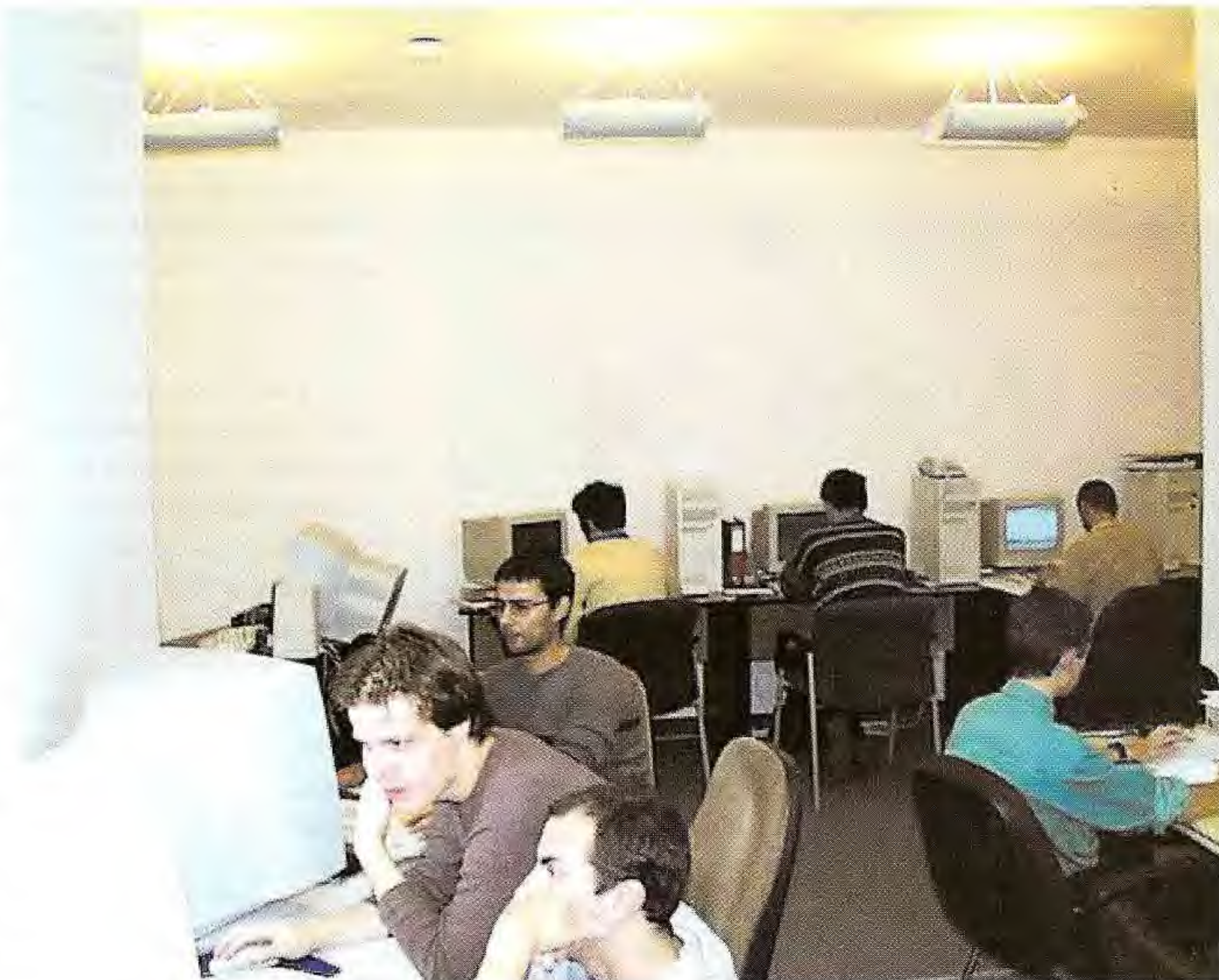
Ei bine, în numărul trecut am prezentat modul în care puteți scrie un business plan care să vă ajute să obțineți o sumă cu care să începeți. Să zicem că am obținut banii... Acum ce facem cu ei? Dacă ar fi după ce am vrea noi, ne-am lua vreo douăzeci de computere meseriașe, și am juca *Quake* și *Half-Life* într-o veselie. Numai că lucrurile nu stau chiar așa... Totuși, de început cam așa am început,



chiar și numai alegerea configurațiilor hardware fiind extraordinar de sâcâitoare și mare consumatoare de timp și nervi. Acum însă trebuia să respectăm ceea ce promiseseam în acel Business Plan cu care v-am tot bătut la cap. Așa că ne-am pus pe treabă și am început să strângem echipa. Un joc nu se poate face altfel decât în echipă, așa că practic, acesta este începutul: „harvesting people”.

Primul pas ar fi să știi ce cauți – adică trebuie să ai o organigramă pe baza căreia să construiești fișa fiecărui post. De aici încolo vă vom prezenta lucrurile mult mai la obiect, mai mult descriind ceea ce s-a întâmplat cu/la noi.

Am fi vrut să vă prezentăm echipa în această ordine pentru a sublinia mai bine și evoluția „închegării” acesteia. S-a început cu un nucleu de bază, care a fost completat pe măsură ce acesta a început să funcționeze, conform necesităților ce au apărut. Datorită faptului că în evoluția unui joc există mai întâi o parte ce se numește „Technology Implementing” ne-am concentrat mai întâi pe acest domeniu, ce poate fi descris mai pe scurt ca engine-ul jocului, lucru observat și în ponderea mai mare a programatorilor pe care am avut-o la început. Cu această ocazie a trebuit să stabilim foarte clar dacă urma să implementăm un engine mai gene-



ral – care ar fi avut avantajele sale, cel mai important părând a fi cel al comercializării acestuia, adică o posibilă sursă de venit suplimentară – sau să particularizăm acest prim engine la nevoile actuale, reducându-i acestuia atât gradul de portare cât și complexitatea. Datorită faptului că ne aflam la început, am preferat să alegem cea de-a doua variantă, mult mai sigur de realizat, considerând că, de exemplu, pentru a ajunge să scrii un engine general cum ar fi să zicem NetImmerse-ul sau unul de succes cum ar fi cel al lui **ID Software** trebuie

să ai ceva experiență în spate. Ca să nu mai vorbim de dificultatea portării unui joc pe alte mașini sau sisteme de operare cum ar fi Mac, Linux, Playstation sau Nintendo. Așa că decizia o dată luată (ținând cont evident de multe alte lucruri – vezi articolul precedent – joc 3D first-person pentru platformă Windows cu suport hardware DirectX și OpenGL) am purces la întocmirea, în paralel, atât a documentației de design (adică un document de uz intern în care îți stabilești ce se vrea a se face în și cu acel joc) cât și a organigramei firmei (de câți oameni ai nevoie și ce anume trebuie să știe să facă aceștia).

Fiecare dintre noi face cel puțin două job-uri având însă unul prioritar (mai multe detalii puteți vedea vizitând pagina noastră web). Pe lângă asta, așa cum am spus mai sus, pe măsură ce am început să lucrăm efectiv la acest proiect am constatat ce lipsuri și ce nevoi avem și am încercat să rezolvăm aceste probleme. Astfel, dacă la început am avut o structură organizatorică bine definită (Project Mana-

ger+Project Administrator; Lead Programmer+Technologies Leader; Storyteller) aproape imediat am căutat (și am găsit) un Level Designer + Lead 3D Modeller, urmați imediat de un număr de programatori, artiști și modelatori. „Piramida” a fost astfel completată de la vârf în jos, de fapt așa fiind și logic. Un alt lucru interesant pe care l-am constatat în această primă perioadă a ținut atât de structurarea în etape a proiectului cât și de ordonarea/organizarea acestuia. Astfel voi înșurui mai jos câteva din lucrurile pe care le-am învățat până acum noi, cei de la **FUN Labs**:

- nu vă așteptați să rezolvați problema echipei într-un timp bine stabilit; nu se poate – este un proces ce durează și durează chiar al naibii de mult. Cât a durat la noi? Șase luni până am strâns echipa plus încă trei necesare pentru ca membrii echipei să învețe să lucreze împreună. Aici am inclus și timpul necesar acomodării acestora cu uneltele pe care le folosim (programatorii au avut de luptat cu înțelegerea API-urilor impli-





cate, DirectX și OpenGL, iar graficienii și modelatorii au avut de furcă atât cu uneltele folosite – cum ar fi editorul nostru propriu de texturare – cât și cu unele animale mai năbădioase cum ar fi mouse-ul, tablita grafică sau driverele unor plăci video);

- cum și de unde îți alegi oamenii ? Păi, să începem mai întâi cu „de unde”. Aici trebuie să aveți o mică-mare discuție cu zeita Fortuna. Căci un răspuns corect ar fi: Dumnezeu știe ! Cert este că dacă vrei, poți. Sursele noastre s-au numit: Facultatea de Automatică și Calculatoare - UPB, Institutul de Arhitectură Ion Mincu + Colegiul de Design, Facultatea de Cibernetică - ASE, cenaclul SF Planetar, forumul FUN labs (vezi www.funlabs.com secțiunea forum), precum și străzile Bucureștiului... just kidding, of course. Uite așa am înțeles noi de ce este atât de mare lista aceea de „special thanks to ...” la sfârșitul unui joc. Revenind la „cum”: este destul de greu să găsești personal calificat pentru ceea ce avem noi nevoie. Gândiți-vă că la noi în țară nu există o experiență anterioară în domeniu. Iar ideea acestui proiect este să facem ceva autohton, „importul” unor specialiști de afară fiind exclus, din cauze, zic eu, evidente. Deci, iată încă o mare problemă care mărește atât timpul de dezvoltare a proiectului

cât și dificultatea acestuia. Din această cauză, această problemă a echipei ne-a luat atât de mult timp. Cunoștințele de bază pe care acești oameni trebuie să le aibă sunt doar un punct de pornire, în primă fază aceștia muncind foarte mult pentru a se integra într-un colectiv și pentru a deveni eficienți. Colac peste pupăză, majoritatea nici nu au mai lucrat într-un colectiv până atunci, așa că să te ții discuții ... (exemple: obișnuiește programatorul să nu se apuce să facă el un obiect de care are nevoie, ci să îl ceară modelatorului, acesta să vorbească cu artistul care să se înțeleagă repede cu scenaristul, cu level și game designer-ul). Pe deasupra, cineva trebuie să coordoneze, fără să se contrazică, acest ... haos, pardon, stil de lucru. Evident am exagerat un pic doar pentru a vă ajuta să vă faceți o idee, adică tocmai scopul acestui articol, nu ?

- voi face și o precizare specială ce privește forumul: este unul din lucrurile care m-au intrigat cel mai mult. Unii oameni au fost entuziaști, alții numai cu critica, ceva intermediar aproape că nu există. Dar una peste alta este foarte bine, căci ne-a adus și multe lucruri bune: acolo am întâlnit câțiva oameni care acum lucrează cu noi, acolo ne ducem să citim o laudă atunci când vrem să ne simțim bine și tot acolo ne ducem când vrem să vedem

ce îi deranjează pe unii. În concluzie, a fost o experiență utilă, deși cam traumatizantă pentru mine.

- echipa ar trebui să fie cât mai stabilă; datorită faptului că, practic, așa ceva este imposibil ca urmare a condițiilor actuale din România, trebuie menținut măcar un nucleu stabil al acesteia, urmând ca pe parcurs să încercăm să cooptăm noi membri sau să-i schimbăm pe cei existenți, atunci când această schimbare se impune. Aici vreau să fac două comentarii importante:

1. principiul de bază al economiei de piață (concurența naște progres – uite că am zis-o !) trebuie aplicat și aici, dar cu măsură, pe cât posibil fără exagerări, competența și eficiența celor ce lucrează împreună fiind atât două dintre criteriile de bază prin care se face selecția acestora la început, cât și criteriile prin care se stabilește aportul acestora la echipă, respectiv menținerea, avansarea sau schimbarea activității lor;

2. un al doilea lucru foarte important ține de specificul activității noastre: echipa! Am avut cazuri de oameni foarte buni care nu au putut stabili niște relații tocmai cordiale cu ceilalți membri ai echipei (ca să spun numai atât) fapt ce a dus la câteva situații delicate. Alt caz întâlnit este cel al unor persoane capabile care pur și simplu nu au făcut față ritmului de lucru impus sau, așa cum am mai zis, cantității de stres „generate” în urma procesului de producție. Concluzia ? Este destul de greu să iei anumite decizii, dar, forțat de împrejurări, ești obligat să faci ce trebuie, nu ce vrei, și astfel, trebuie să alegi. Se pare că cea mai bună decizie este totuși să păstrezi întregul ... dacă pot spune așa, dar asta nu vom ști cu siguranță decât la sfârșit ... indiferent care va fi acela. Pe scurt, deși este destul de dur să spui așa ceva, o echipă strâns unită, în care membrii

acesteia se înțeleg foarte bine și lucrează eficient împreună este mai valoroasă decât un cumul de genii care pierd jumătate de zi cu certuri.

- câțiva dintre membrii echipei sunt studenți (evident nu cei din nucleu, pur și simplu nu ar fi posibil ...), lucru ce influențează direct orarul și modul de lucru al întregii echipe, devenind evidente câteva cerințe/constrângeri. Astfel, un lucru inițial impus din exterior, (în cazul acesta orarul facultății) că doi graficieni ce lucrează part-time pe același computer, a devenit mai apoi o necesitate și prezintă chiar avantaje considerabile (exemplificare: o varietate mai mare a schițelor, o acoperire mai bună a zilei de lucru).

- datorită motivelor prezentate mai sus se ajunge la următoarea realitate crudă: acomodarea unui „rookie” durează cel puțin o lună până ce acesta începe efectiv să lucreze cu noi, sau, dacă preferați, să „producă” efectiv. Evident asta îndeamnă la o mare prudență atât în alegerea oamenilor cât și în luarea deciziilor de înlocuire sau abandonării cuiva; credeți-mă mai durează cel puțin o lună să găsești pe altcineva și încă una până se integrează. Personal cred că datorită complexității crescânde a proiectului, plecarea unui om din echipă poate întârzia considerabil proiectul, mai ales dacă se petrece la mijlocul acestuia sau spre final.

- care este atunci concluzia firească a lucrurilor prezentate mai sus ? Rezultă că pentru optimizarea activității e imperios necesar un grad de organizare ridicat al proiectului. Și uite așa cădem în birocrație. Structura arată cam așa – mai întâi centrul: documentația de design, care stabilește ce se vrea. Urmează apoi, în paralel :

- implementarea tehnologiei: grafica 3D, partiționarea spațiului, collision detection, fizica lumii, AI, sunet, muzică,

networking, tools-uri pentru modelatori și graficieni. La programare se ordonează engine-ul pe module apoi pe funcții și se construiește toată documentația aferentă. Prezența documentației este obligatorie pentru eliminarea bug-urilor și pentru testare. Ce te faci peste o lună dacă vrei să citești ce făcea sau cum făcea o funcție? Ce te faci când un membru al echipei vrea să se pună la punct cu ce au făcut ceilalți? Și exemplele pot continua. În plus, astfel poți repartiza mai ușor oamenilor anumite task-uri precise: tu și tu faceți aia, tu depanezi, tu testezi etc. Iar dacă faci asta poți avea un control asupra a cât se lucrează și în cât timp. Astfel poți estima durata proiectului, poți observa rapid ce probleme apar, poți interveni rapid etc.

- scenariul, cu toate elementele acestuia: plot – adică gradarea treptată a poveștii și modul în care îi este dezvoltată aceasta jucătorului, unde, cât și când, existând elemente ce preced jocul și țin de publicitate (vezi trailer, demo, beta testing, forum, chat, reviste de specialitate etc.), precum și elemente ce țin de cursul jocului (când îi spunem asta, când îi dezvoltăm asta ... uite acu' vine cut-scene-ul, etc.) – apoi dialoguri, voci, sunete, muzică, ambianță, atmosferă, elemente ce țin de mediul lumilor respective (asta mai ales dacă vrei să ai o grijă pentru detaliu și o poveste adevărată, așa cum vrem noi): iconografia – semnele și simbolurile, designul vestimentar, habitatul, religiile, legenda, rasele, oponenții, arhitectura, până și culoarea cerului sau momentul din zi când se petrece acțiunea. Noi susținem că absolut toate aceste lucruri contează și cu siguranță îmbunătățesc atmosfera jocului. Astfel, chiar dacă nu vom reuși să avem cine știe ce grafică, FPS, AI sau game-play pentru că facem asta pentru prima oară, măcar să fim siguri pe ceea ce putem

face: atmosferă și poveste.

- strâns legate urmează animațiile, modelarea, designul de nivel, efectele speciale, multitudinea de obiecte dintr-un joc, texturile, personajele, interfața grafică, cut-scene-uri. Iar pentru toate acestea se face de asemenea câte o fișă !!! Avem astfel: traseul jucătorului prin nivel, traseele oponenților, câteva perspective, fișe pentru fiecare nivel (conține: scop final, trasee, plot, mediu, clădiri, personajele, arme, item-uri), fișe pentru clădiri mai importante, o fișă generală de mediu, fișe pentru fiecare personaj (conține: rol, arme folosite, mobilitate, inteligență, rezistență, nr. de poligoane, nr. de skin-uri, calitatea texturii, nr. de animații, sunet). Evident toate aceste fișe au și câte o rubrică de observații sau alte detalii.

- partea negativă? Se pierde totuși foarte mult timp cu asta la început: orar pentru fiecare om pentru toată săptămâna următoare + cine, ce face, când + urmărirea rezultatelor = stres total! Dar reamin-

tim avantajele: poți controla munca, o poți cuantifica, poți interveni rapid dacă ceva merge prost, designul de joc merge mult mai repede când ai fișele complete în mână, iar poate cel mai important – poate absolut oricine să înțeleagă ce s-a făcut acolo, adică simplitate în comunicare. Dar mai este ceva. Bomboana de pe colivă. La toate astea poți sta o groază de timp întrebându-te: o fi bine, o fi rău?

Cam așa lucrăm noi. Am făcut un calcul. Lucrăm în medie 70 de ore pe săptămână. Deci este greu. Foarte greu. Mai greu decât ne-am imaginat la început. Dar asta nu puteți afla cu exactitate decât într-un singur fel: apucați-vă și voi de ceva asemănător și veți vedea. Nu vrem să vă speriem. Vrem să vă spunem pur și simplu ceea ce am învățat noi lucrând la asta. Dar nouă ne place și vrem să ducem asta până la capăt. Rămâne să vedem dacă o să și putem să facem asta.»

Uh! Și noi care credeam că e atât de simplu, o mână de oameni ce se strâng în jurul unui calculator, își dau cu părerea și apoi încep să încropească ceva. Și mai stăm și ne uităm la marile companii care angajează sute de oameni doar pentru un singur proiect. Fiindcă sunt încă enorm de multe alte domenii neacoperite în cele prezentate de domnul **Filippini** și cărora în cadrul acestor mari producători li se acordă o atenție deosebită, cum ar fi promotion-ul produsului. Sunt oameni angajați doar pentru a găsi o lozincă potrivită celui joc. Din fericire, noi românii, suntem multilateral dezvoltati și, așa cum și domnul **Filippini** amintea la un moment dat, fiecare membru al echipei are cam 2-3 atribuții în cadrul firmei. Ce fac ei, cum lucrează, cu ce lucrează sunt întrebări ale căror răspunsuri le veți găsi în numerele viitoare. Așa că fiți pregătiți pentru un: Jump to the Next LEVEL!

Claude



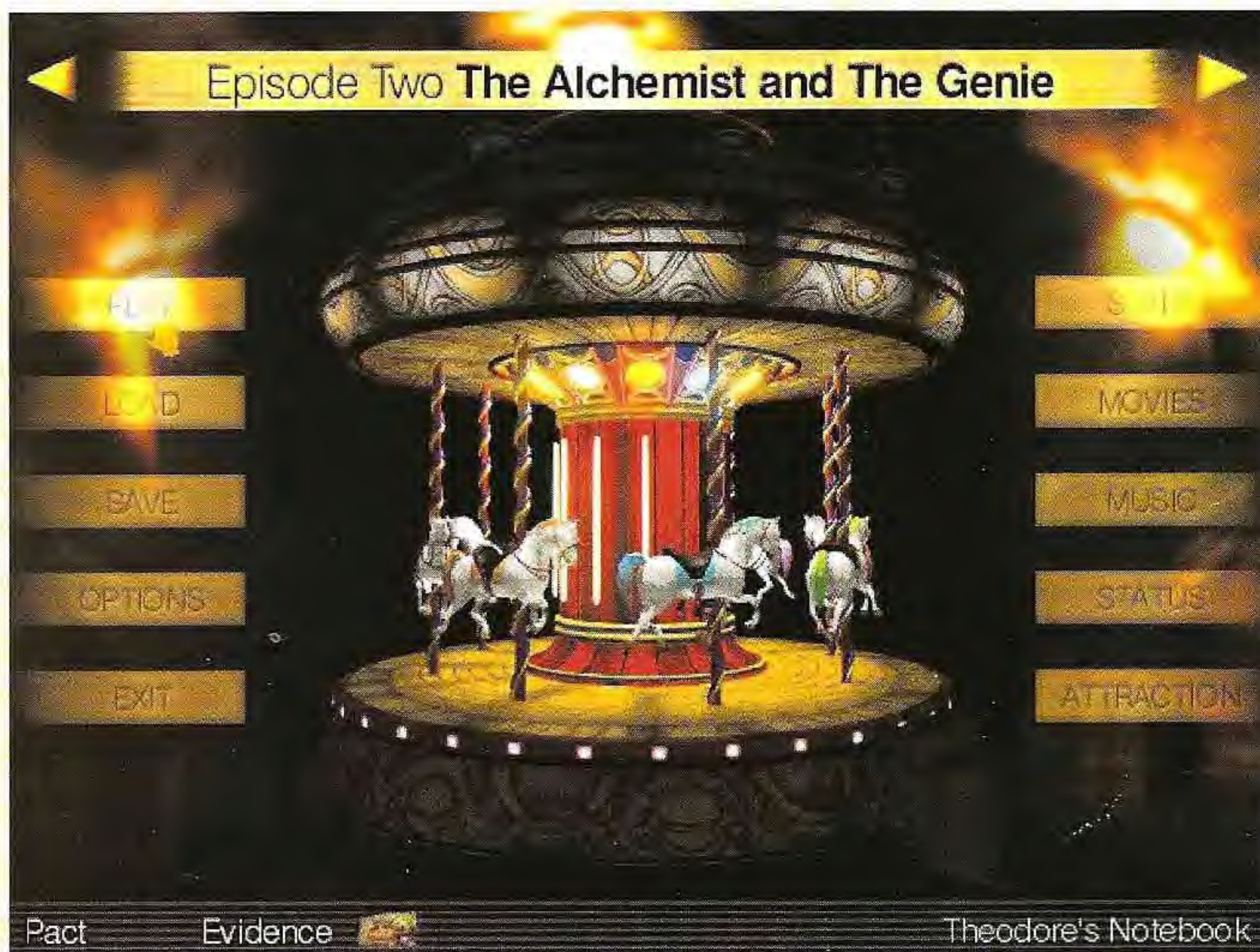
Faust: A game of SOUL

Luna aceasta
LEVEL vă
propune un
walkthrough
„de zile mari”!

Câți dintre voi sunt familiari cu Decalogul (Cele 10 Porunci)? Nu, nu vă gândiți că este ora de religie și nici că o să vă predic despre virtuțile și slăbiciunile omului! Totuși, când Goethe a scris capodopera „Faust”, nici prin gând nu i-a trecut că peste „t” sute de ani o firmă cunoscută în domeniul jocurilor pe calculator va lansa un joc, cu același nume, atât de aproape de creația lui!

„I think this is the beginning of a beautiful friendship” - Mephistopheles

Asemănarea izbitoare între opera lui Goethe și produsul minților luminate (și nu glumesc!) de la Cryo, precum și jazz-ul de foarte bună calitate al anilor '30-'60, atmosfera fantastică în care jucătorul este introdus, toate acestea sunt elementele ce vor determina



orice gamer (care se respectă) să joace Faust și să îl termine! Eu unul nu am putut să-l las din mână până când nu l-am terminat! Mi-a luat patru zile dar o spun sincer că a meritat!

Considerente generale!

Faust este un QUEST clasic, cu obișnuitele „manevre” de găsim și folosim a anumitor obiecte, fără de care nu poți trece la secvența următoare în joc. Titlul este structurat pe șapte capitole,

concepute ca niște filme de televiziune, cu prolog, epilog și distribuție (personajele întâlnite în episodul respectiv). Aceste șapte episoade aparent nu au nici o legătură între ele, dar experiența câștigată pentru a dezlega misterul unui episod va contribui la rezolvarea următorului, de aceea nu pot fi parcurse decât în ordinea naturală, cea crescătoare. Mai jos aveți rezolvarea, așa cum am parcurs eu etapele, dar este foarte posibil ca anumite acțiuni să poată fi făcute înaintea celor descrise de mine, în ordine cronologică vorbind, deci jocul nu este liniar! Vă doresc „Fausteală” plăcută!

Episodul UNU: O Crimă pentru DOI

1. Cum intri în casă, în chiuveță vei găsi o sită.
2. Deschide soba și ia lopata de cenușă din dreapta sobei.
3. Folosește lopata pentru a culege cele trei grămezi de cenușă.

4. Scutură în sită cele trei grămezi și vei găsi un dinte.

5. Culege cheia din sobă. Mergi până lângă pat, unde vei lua o a doua cheie din sertarul de la margine!

6. Mergi la dulap și deschide-l cu cele două chei, după care dă la o parte cele două perdele.

7. Combinația seifului este 512 (suma datoriilor către Lily și Jodie).

8. Culege biletul de loterie.

9. În baie, deschide capacul de la rezervorul de apă al toaletei și vei găsi un cuțit, după care, în cameră dai clic pe gramofon.

10. O să urmeze Ghost Train Ride, unde nu trebuie să faci nimic, doar să aștepti să se oprească! Acolo vei lua bucata de hârtie (PACTUL) din gura scheletului!

11. La Gazebo, apasă butonul ce este în podea, sub o bucată de lemn.

12. Pe unul din stâlpi vei vedea o placă comemorativă, o deschizi și iei de acolo carnetul de notițe al lui Theodore.



Episodul DOI:

Alchimistul și Geniul (varianta scurtă)

1. În casă o iei pe scările din stânga și în bibliotecă vei lua Code Book, în ea vei găsi cheia de la dulap.

2. După ce deschizi dulapul cu cheia, culegi toate obiectele din sertare, succesiunea sertarelor din stânga jos urmat de dreapta jos va scoate la iveală capul de lemn al statuii, pe care dacă îl montezi se deschide o ușiță secretă (benzile audio).

3. Geological Survey Map o iei de pe birou și din sertar culegi chibritele și pipa.

4. În dormitor, accesezi globul și formezi codul 0606 1944 79030 (normal, ar trebui să găsești codul de unul singur!)

5. Scrisoarea din interiorul globului o deschizi dacă pui cuțitul pe sub sigiliu și tragi în jos!

Partea a doua

6. În bibliotecă într-unul din sertarele dulapului vei găsi trei bucăți de ceară de culori diferite.

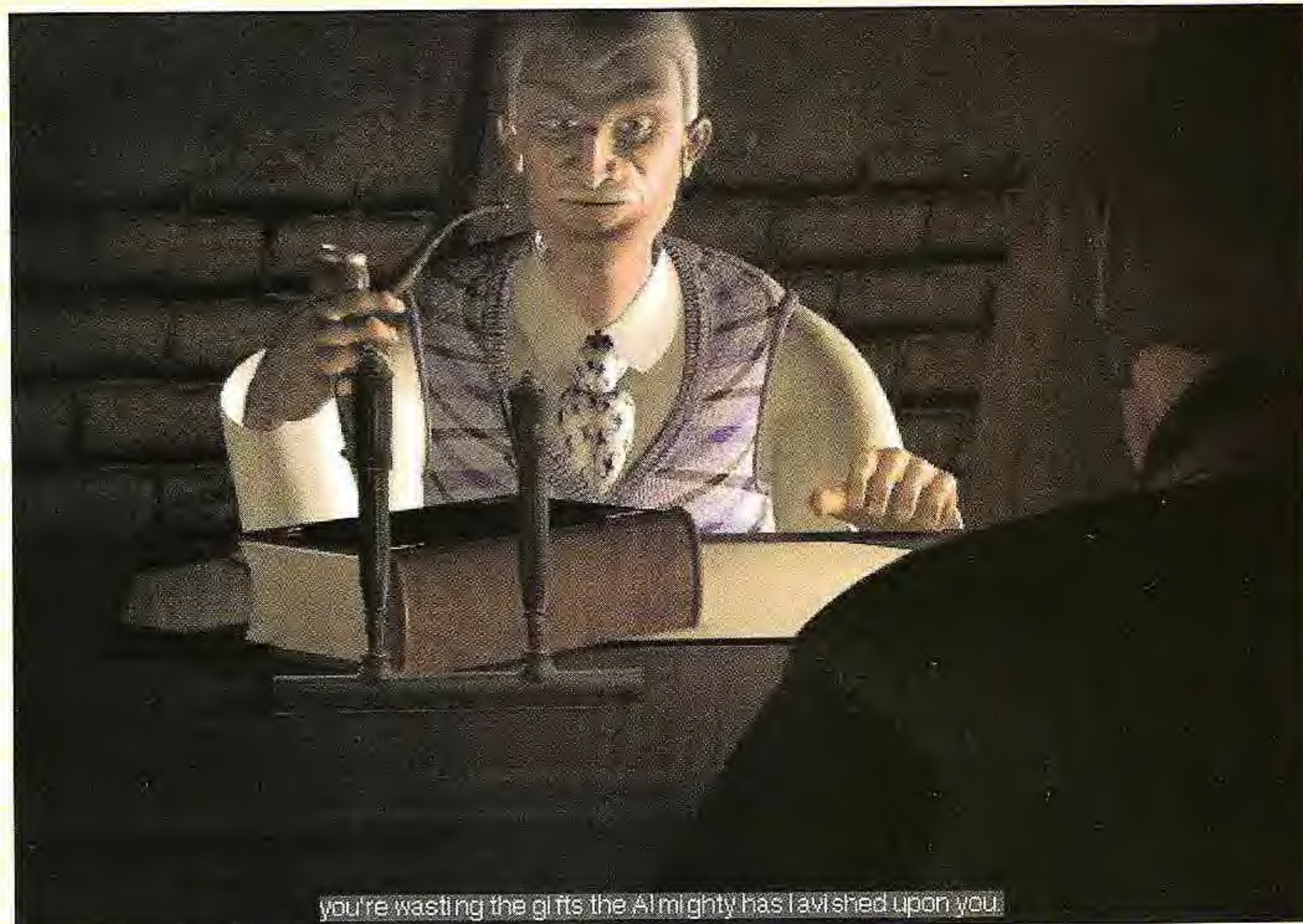
7. Deschide nișa secretă din șemineu cu ajutorul pompei de aer și ia toate obiectele, tot acolo culege de pe jos și lopata din stânga.

8. Afară la fântână va trebui să înlocuiești mânerul roții, după care vei ridica găleata. Din gura broscuței vei obține o sticlă.

9. În pădure, clic pe piatră și folosește lopata pe locul de sub ea. Ia toate obiectele.

10. Tot acolo, în crengile copacului va trebui să folosești luneta pe crengi.

11. Mergi la crăpătura din stâncă (văzută prin lunetă) și ia toate obiectele.



12. La roata de apă folosește al doilea mâner și oprești roata la a șasea lamă după cea neagră (durează trecerea unei lame pentru a se opri). Tot acolo vei deschide compartimentul secret și vei culege toate obiectele.

13. Înapoi în dormitor vei culege partea centrală de la geamul colorat!

14. Introduci cheia în orificiul de deasupra patului

15. Piramida pe care o vei obține din sertarul de la pat o vei folosi pe suporturile de vizavi de dulap!

16. De pe imaginea de lângă glob vei lua „chestia” care strălucește.

17. Clic pe mesajul din gura leului, deschide globul și vei lua sticla din cutie.

18. Din tocul pantofului din al doilea dulap vei mai lua un obiect.

19. Din bucătărie mai culegi Rock Salt din al treilea sertar.

20. Clic pe mașină ciudată din bucătărie, clic încă o dată pe orificiu, dacă ai toate obiectele necesare crearea lui Homunculus va începe automat!

21. Folosește Homunculus pe locul unde este becul lipsă

22. Ia harta parcului.

9. Vizionezi diaporitivele la masa de lumină (în spatele scării).

10. Ia cheia din oglindă și o folosești ca să deschizi ceasul de perete.

11. Ajustezi limbile ceasului la 5:30 (ca în diaporitive)

12. Din rama de pe perete iei Premiul 1.

13. Mergi jos și prin pasajul secret.

14. Becurile sunt în spatele unei fotografii ce atârna pe frânghie.

15. Introduci becul roșu în Developer și pui pe masa de sticlă Premiul 1. Pornești Developer și te uiți la Pact.

16. Iei Jurnalul, îl citești, inclusiv bucata de hârtie roșie, după care te uiți la fotografia care vibrează și ieși din puzzle.

17. În subsol, intri doar dacă clic pe opusul mânerului ușii.

18. Pui Pendulum (din dulap) în poziția lui cea mai din stânga și îi dai drumul.

Episodul TREI:

Umbra lui Casanova

1. Din cutia de creioane culegi un ac și un creion.

2. Deschide oglinda și ia peruca.

3. Mergi jos pe scări unde introduci creionul în partea superioară a bustului.

4. Locul acului este pe compasul de la piciorul patului.

5. Pui peruca pe Automaton (figurina de la capătul patului), clic pe mâner, deschizi și culegi cheia, după care tu uiți deasupra patului.

6. Apăsarea „burților” pe Sea Maiden se face de la cea din dreapta-sus și se continuă de la dreapta la stânga.

7. Folosești cheia pentru a deschide sertarul secret de deasupra patului.

Partea a doua

8. Deschizi dulapul și culegi cutia de diaporitive și lupa.

Episodul PATRU:

Amantul Fantomă

1. Folosești homunculus pe mânerul din capătul scării

2. Din balconul din dreapta iei penele de fazan din coșul de praf.

3. Înăuntru iei ambele bucăți de piele, moale și tare.

4. Taie Soft Leather cu Cutter.





5. Faci găuri în Hard Leather și în bucățile de piele cu Picker.

6. Respiration Grill și Laces din sertarul de lângă uși.

7. În mașina de cusut pui bucățile găurite de piele, Resp. Grill și Laces după care iei masca.

8. Penele le pui în costumul de siameze, iar Strong Leather Strap în costumul lui Hannibal.

9. Sus pe scări culegi luna de argint de pe „metier a tisser”.

10. Jos în baie iei șervețelul și „gauze” din sertar.

11. În bucătărie, în unul din dulapuri găsești făina.

12. Afară, în globul gol, pui făina. Te uiți la glob de aproape și apar niște simboluri. Scrie-le pe ceva!

13. Înapoi în bucătărie introduci luna în ceas.

14. În casa de sticlă (prin ceas, folosești luna) culegi plantele (folosești codul de la masa „magică”)

15. La masa „magică” introduci secvența de simboluri. Vizitezi fiecare sezon și iei plantele.

16. Cronometrul pornește și ai 15 minute. Mergi înapoi în bucătărie.

17. Deschizi dopul din tub și pui cel patru plante în tub, pui dopul la loc.

18. Folosești arzătorul de patru ori, obții ierburile verzi mixate.

19. Masca pe mulaj și adaugi: „gauze”, plantele mixate, șervețelul, după care o iei cu tine.

20. Masca finisată o așezi pe manechinul lui Frank.

21. Sus pe scări, la mezanin aprinzi lumânarea de lângă casa rusească.

22. Stingi lumânarea în momentul în care îngerul a ieșit din biserică și clic pe el.

23. Culegi inelul de la înger.

24. Afară acționezi mecanismul de umplere cu apă a globului.

25. În bibliotecă aranjezi

cărțile astfel „I Theodore Lost Hope In 1917 And Signed A Contract With Mephisto”.

Episodul CINCI: Tigerhood

1. După ce deschizi ușa la dulăpior (cupboard), clic pe cele trei dopuri de la sticle în următoarea ordine 3_1_2_3_3 (normal, ar trebui să obții acest cod mai târziu).

2. Culege cheia și clic pe sticle ca să iei șoarecele (e pe pat).

3. La chiuvetă găsești Steroids.

4. Culege ceasul ciudat (cilindrul pentru ruletă) și pune cilindrul în cutia de la ruletă.

5. Secvența o notezi de pe cartonul de lucru și la ruletă cu cilindrul execuți următoarea secvență (19 0 any black 7 any red).

6. Din sertarul secret iei Whip și Reel.

7. Mai trebuie să iei și mânerul.

8. Urci pe pat și deschizi tabloul, deschizi dulăpiorul cu cheia.

9. Clic pe biroul de lângă pat și folosește șoarecele pe cilindrul și Whip pe șoarece.

10. Reel (bobina) o folosești pe proiector și îi dai drumul de la butonul ON.

11. Când vezi animația cu exercițiul cu tigru să îți minte textul.

12. La „rocking board” montezi mânerul.

13. Lovește toate țintele în afară de a patra (Kalinka).

Partea a doua

14. În dreapta caruselului mergi și iei un inel de la unul din cai.

15. Mergi în casa de bilete, introduci inelul și tragi de mâner.

16. Clic pe ușa de la carusel, în centrul caruselului clic pe ușă și în jos pe scări.

17. Culege lăntșorul de pe oasele de pe podea.

18. Execuți exercițiul cu tigri după ce-i aduci pe podiumul central.





19. Exercițiul: un clic = un tigru sare în direcție aleatoare dar nu pe podiumul central, două clicuri = amândoi tigri sar în aceeași direcție ca înainte în afara cazului în care se află pe același podium.

20. Clic pe casa de bilete.

21. Ia biletul și intră în camera de proiecție.

22. Pui bobina în proiector și aștepti animația.

23. După animație ieși din cabina de proiecție.

Episodul ȘASE:

Un Robin Hood înalt de trei picioare

1. La Punching Machine folosești Homunculus, și la ușa deschisă (ca să nu se închidă imediat).

2. Ajustezi lanțul la bicicletă și clic pe el.

3. Introduci 11193 la roțile numerotate (ziua de naștere a lui Tod).

4. Trage capacul de la butoiul din stânga, rândul din mijloc.

5. Butoiul din mijloc, rândul de jos.

6. Deschide dulapul de medicamente și clic pe sticlă.

7. Răspunde la telefonul care sună.

8. Ieși din orfelinat.

9. Iei ori sticla ori găleata, hârtie și bușteni.

10. Sus pe scări toarnă melasa în sticlă, varsă în camera superioară a sobei.

11. Faci focul în camera inferioară a sobei. Ai făcut whisky.

12. Umpli sticla cu whisky de la robinet.

13. Varsă toată sticla în paharul din fața lui Mr. Nitty.

14. Joci poker și câștigi. Dacă pierzi, dă-i biletul de loterie și mai joacă o dată.

Episodul Șapte:

Creația finală a Giselei

1. Culegi cheia din vană.

2. Deschizi ușa de deasupra băii.

3. Clic pe „cogwheel” până atingi greutatea maximă pe

scală.

4. Iei cheia de la păpușă și lingura de sub perna de pe pat.

5. Culegi cuburile și ursulețul de pe jos.

6. Deschizi frigiderul cu cheia și din congelator iei hârtia înghețată.

7. Aranjezi cuburile în locurile lor și se va deschide automat a doua ușă de la frigider de unde iei lanțul.

8. Hârtia înghețată o pui în oală, deschizi gazul la cuptor, îl aprinzi cu chibritele.

9. Când hârtia se oprește din fiert, oprești gazul și citești pactul.

10. Plasezi ursulețul pe scaun, frigiderul se va ridica lăsând liber un pasaj spre camera lui Frank.

11. În labirint, la intersecții mergi la stânga, stânga, dreapta și ajungi în camera lui Frank.

12. Găsește broasca țestoasă, sub imaginea de pe perete, și o deschizi.

13. În sertar găsești piesele lipsă de la imaginea de deasupra.

14. Rezolvi puzzle-ul cu piesele lipsă din imagine (poemul Ishtar), când sunt puse în ordinea corectă clic în mijlocul părții de jos a poemului.

15. În chioșcul de la Ferris Wheel, iei vederile și le pui pe teighea

16. Aranjează vederile în ordinea corectă.

Sper că v-a plăcut la fel de mult ca și mie! De mult nu am mai jucat un quest de o asemenea anvergură și care să fie atât de bine gândit. Despre muzică ce pot să vă spun: SUBLIMĂ! Un jazz de foarte bună calitate care se integrează foarte bine în acțiune. Mephistopheles a fost la înălțime, mai ales datorită specialiștilor în grafică de la Cryo. Nu cred că acum, după ce Faust și-a pus amprenta asupra mea, aș putea să mi-l imaginez pe Mefisto altfel decât cum l-a creat Cryo.

„Run away, while you still can!” – același Mephistopheles.

K'shust



Ferrari Shock 2 Racing Wheel



Iată că cei de la **Guillemot** nu se dezminț, și vin de fiecare dată cu ceva nou. De data aceasta, punctul de maximă atracție este sigla scuderiei Ferrari, prezentă pe produsele, pe care fanii simulatorilor auto le folosesc, și le vor folosi și în continuare. Dar volanul despre care o să vă vorbesc în continuare, și care poartă numele de Ferrari Shock 2 Racing Wheel, nu are doar această calitate. În primul rând, trebuie precizat că el se adresează posesorilor de console PlayStation.

Pe lângă senzațiile pe care

force feed-back-ul le va oferi gamerilor, butoanele așezate exact ca la monoposturile de Formula 1, vor crea o atmosferă pe care doar piloții adevărați o pot simți în timpul marilor curse. Cu un număr total de 9 butoane configurabile, volanul vine însoțit de un set de pedale. Acestea, deși pot pune probleme unui gamer care poartă încălțăminte de iarnă mărimea 40 și ceva, se comportă destul de bine. Dotate cu niște arcuri metalice, acestea oferă o rezistență la apăsare, care amplifică senzația de realism. Aceeași rezis-

tență ne-o oferă și volanul la virajele mai mari.

Mai avem și două D-pad-uri pentru jocurile în care mașina noastră are și ceva arme pe ea. Din păcate, nu am avut ocazia să testăm acest produs decât pe Street Racer, deși ne-ar fi plăcut să încercăm și alte titluri. Atât volanul cât și pedalele s-au comportat bine, și au răspuns cu succes la comenzi. La capitolul design, o notă mai mare primește volanul, a cărui formă aduce destul de mult cu a celor de competiție. În schimb, pedalele sunt destul de pătrătoase,

lucru care nu ne va deranja atât de tare, deoarece locul lor este sub masă.

Așadar, toți posesorii de PlayStation, care vor să trăiască senzații tari, pot opta cu încredere pentru noul produs al celor de la **Guillemot**, care respectă tradiția firmei.

Producător:
Guillemot
Distribuitor:
UbiSoft Romania
Tel: 01-2316769
Fax: 01-2316766

Pioneer DVD-303S

Această unitate DVD de la **Pioneer** se înscrie în gama aparatelor moderne care pot suplini și rolul unității CD-ROM. Este echipat cu interfață SCSI-2 și dispune de un buffer de 512 KB. Viteza specificată de fabricant este 2,5x-6x (3,35 MB/s-8,1 MB/s) pentru transfer DVD-ROM și 14x-32x (21 MB/s-4,8 MB/s)

pentru CD-ROM.

Timpul de acces este de 120 ms pentru DVD-ROM și 90 ms pentru CD-ROM. Spre deosebire de majoritatea unităților de pe piață, atât CD cât și DVD, aceasta nu este dotată cu tavă, ci are un mecanism de slot-in (alimentare prin fantă), care îi conferă un design mai special; astfel este

posibilă și montarea verticală. DVD-303S poate citi și CD-uri rewritabile, precum și discurile de tip DVD-RW; de fapt, poate citi cam toate tipurile de CD și DVD existente. Viteza de citire se apropie de viteza harddisk-urilor actuale, depășindu-le clar pe cele mai vechi de doi ani. Și la timpul de acces reușește să se conformeze

specificațiilor, media fiind cea inscripționată pe cutie. Pe carcasă are un buton de eject, un regulator de volum și o ieșire pentru căști, lipsindu-i posibilitatea de eject forțat, deoarece aceasta nu este necesară în cazul unităților cu slot-in. Unitatea dispune de o ieșire audio, fiind livrat și un cablu pentru conectarea la o placă de sunet; sunt livrate chiar și șuruburi pentru montarea în carcasă. Pentru instalarea în Windows, trebuie mai întâi instalate driverele pentru adaptorul SCSI. Documentația este concentrată pe câteva pagini, însă aceste pagini sunt traduse în 5 limbi și oferă informații explicite pentru montarea și operarea unității DVD, precum și specificații tehnice.

Ofertant: Caro Group
Telefon: 01-3137109
Preț: 133 USD



Elsa Erazor 3

Este o placă grafică cu chipset Riva TNT2 Ultra și cu 32 MB RAM. Odată cu placa este livrat, bineînțeles, și driverul care, printre multe alte facilități, o include pe aceea de over-clocking al cipului sau al memoriei. Erazor 3 face față cu succes concurenței în domeniul plăcilor cu același set de cipuri: 4274 3DMarks, peste 21 fps în Half-Life (800 x 600, mine1), aproape 70 fps în Quake 3 la 800 x 600 cu 16 bpp și peste 40 fps la 1024 x 768 cu 32 bpp, iar în Expendable 50,9 fps. Aceste valori clasează Erazor 3 printre plăcile grafice care își merită banii, deși nu se poate spune

că aceasta excelează pe partea de 2D, de altfel ca și celelalte plăci cu TNT2. Un accesoriu foarte interesant care merită menționat, chiar dacă nu este o parte integrantă a pachetului, este kit-ul 3D Revelator. Este vorba, de fapt, de o pereche de „ochelari 3D”. Documentația care însoțește placa este foarte detaliată, în versiunea tipărită aceasta fiind în engleză și germană, pe CD putând fi găsite și alte versiuni.

3D REVELATOR

După cum arată și anunțul producătorului ELSA Inc., ochelarii stereo 3D REVELATOR reprezintă o revoluție în



domeniul graficii 3D și în special al jocurilor. Bazându-se pe tehnologia undelor infraroșii, acești ochelari vă pot crea iluzia unui mediu tridimensional. Driverul special al acestor ochelari generează prin intermediul plăcii grafice, două imagini în loc de una, una pentru ochiul stâng și alta pentru cel drept, care apoi sunt suprapuse, și astfel, orice imagine randată prin intermediul driverului Direct3D se poate transforma în imagine tridimensională. Spre deosebire de alți ochelari de pe piață făcând parte din aceeași categorie, aceștia pot fi folosiți și pe alte plăci grafice cu cel puțin 16 MB și cu chipset NVIDIA RIVA TNT, TNT2 sau TNT2 Ultra. Ochelarii dispun de două baterii încorporate necesare funcționării și un emițător de unde infraroșii ce trebuie așezat deasupra monitorului. Parametrii necesari ce trebuie

setați pentru o bună calitate a imaginii sunt dimensiunea monitorului, distanța față de ecran a observatorului și proporția între lățimea și înălțimea ecranului. Driverul pentru acești ochelari este optimizat pentru cele mai cunoscute titluri de jocuri 3D, Thief, HalfLife, Unreal D3D etc., și dispune de câteva funcții utile: posibilitatea de a activa sau dezactiva driverul stereo, posibilitatea de a poziționa scena randată mai în față sau mai în spatele ecranului. Pentru cei ce doresc o lume virtuală 3D cât mai reală, acești ochelari stereo reprezintă o opțiune demnă de luat în seamă, mai ales că driverul acestora dispune și de posibilitatea adăugării de noi setări.

Ofertant:
Senorg România
Telefon: 01-2331676
Fax: 01-2331677



TrackMan Marble FX

Cu fiecare nou produs pe care îl scot pe piață, cei de la **Logitech** reușesc să ne uimească prin design. Iată că nu se dezminț nici de această dată. TrackMan Marble FX are un design bizar, pe care amatorii de ciudățenii îl vor adora. Conectându-se la

sistem printr-o mufă clasică de COM, dar beneficiind și de un adaptor PS/2, TrackMan Marble FX se comportă bine în timpul jocurilor. Pot spune asta, chiar dacă nu a fost testat decât pe un singur titlu. Dar dacă am putut juca Starcraft fără prea mari probleme,

înseamnă că accesoriul respectiv se pretează și la alte jocuri.

Dacă ținem cont de faptul că trackball-ul a fost proiectat astfel încât să asigure utilizatorului un cât mai mare confort, că mărimea bilei este impresionantă, pentru unii chiar prea mare, dar asigură o mai mare precizie, asta și datorită tehnologiei Marble, și că există și patru butoane configurabile, putem spune că TrackMan Marble FX poate înlocui cu destul de mult succes mouse-ul clasic. Cei de la **Logitech** au inclus și o documentație pe măsură, care cuprinde atât un kit de instalare care ocupă două dischete, cât și un manual grosuț care se adresează în șase limbi utilizatorilor.

Sistemele de operare pe care perifericul a fost testat sunt Windows 95, 98 și NT. S-a comportat bine, cantitatea de mișcare fiind mult redusă față de clasicul mouse. Nu putem spune decât că, se pare că epoca mouse-ului clasic începe să apună. Înlocuitorii, printre care figurează la loc de frunte și cei de la Logitech, au apărut deja, și fac un număr din ce în ce mai mare de fani.

Producător:
Logitech
Ofertant:
Best Computers
Tel: 01-3147698
Fax: 01-3147699



Engleza pe înțelesul tuturor

Cum este alcătuită o serie multimedia dedicată în întregime învățării limbii engleze, de la stadiul de „înțeleg câteva cuvinte” la cel de foarte bun cunoscător ?

La prima vedere, ideea de a introduce în acest număr al revistei noastre un articol dedicat unor pachete multimedia destinate învățării limbii engleze nu mi s-a părut tocmai potrivită. Spun asta pentru că ați mai avut de curând ocazia de a citi despre asemenea produse. Drept este însă că fiecare dintre acestea era centrat pe o anume direcție de învățare – unul ne dezvoltă abilitatea înțelegerii englezei vorbite, un altul ne instrua pentru un examen de limbă engleză, iar un al treilea ne pregătea pentru a fi capabili să ne descurcăm mai mult decât onorabil într-un mediu de afaceri anglofon.

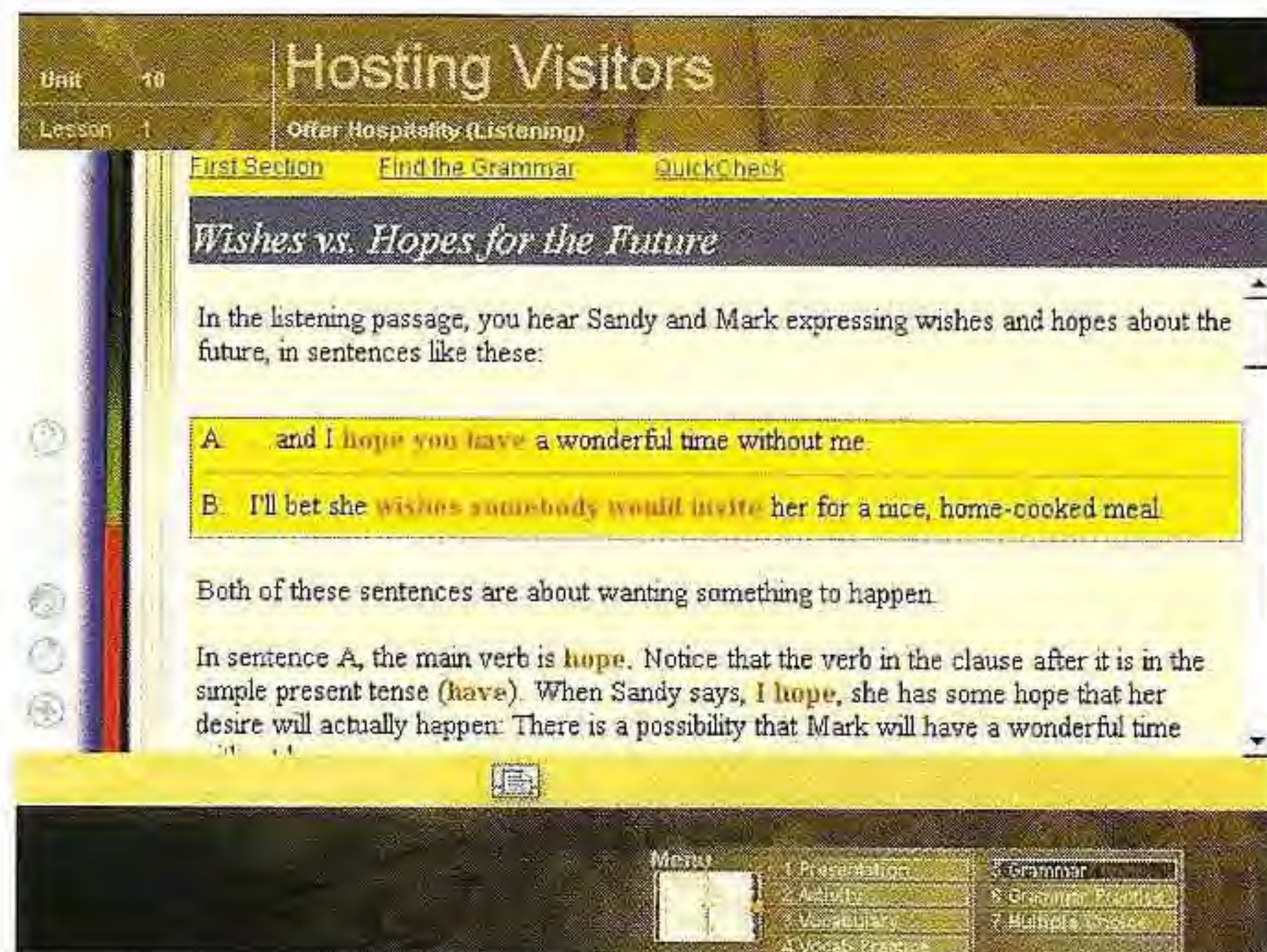
Am trecut însă repede peste aceste scrupule în momentul în care am realizat un fapt. Și anume acela că foarte mulți dintre cititorii noștri, care prin simplul fapt că ne citesc dovedesc apropierea de calculator, au prin aceasta nevoie de cunoașterea limbii vorbite în mediul „calculatoristic”.

Dar lucrul care m-a întărit în convingerea de a scrie despre pachetele „*English Comprehensive Learning*” (ceea ce intuitiv s-ar traduce aproximativ precum titlul acestui articol), a fost lista

datelor la care acestea au fost publicate de Language Connect Institute, și care sunt cuprinse între 2 și 30 august, anul curent. Cum s-ar spune, dacă luăm în considerare timpul scurs până la ajungerea acestor pachete la distribuitori și la punerea lor efectivă în vânzare, înseamnă că avem de-a face cu prospătură în domeniu, iar lucrul cel mai important este că, sub acest aspect, se ajunge în sfârșit la un sincronism cu piața occidentală.

Fiecăruia, după cunoștințe

Adică, după pregătirea deja acumulată în cunoașterea limbii engleze. Cele patru produse multimedia din seria „*English Comprehensive Learning*”, se adresează fiecare în parte unui anume palier de pregătire în limba engleză. Primul dintre acestea este destinat celor aflați în stadiul pre-intermediar (Early Intermediate), al doilea celor intermediari (Intermediate), al treilea intermediarilor avansați (Advanced Intermediate), iar al patrulea avansaților (Advanced). Bineînțeles, după nevoile fiecăruia, se poate utiliza numai o parte din aceste pachete, iar pentru cei



aflați la nivelele inferioare, utilă este parcurgerea întregii serii. Este de punctat faptul că există încă trei astfel de produse multimedia, pregătitoare, ce se adresează acelor care nu au absolut nici un fel de cunoștințe în ceea ce privește limba engleză (cum s-ar spune „beginner-ilor de beginneri”). Despre acestea, poate, vom vorbi într-un număr viitor al revistei noastre.

Fiecare din cele patru pachete acoperă un interval de timp de durata unui semestru, fiind concepute la nivelul de predare al primilor doi ani de colegiu.

Speak English or Die

Oh, nu vă speriați, subtitlul acesta nu este decât un citat din ceva clasici ai punk-ului (sau hardcore-ului? – pentru că nu-mi amintesc dacă este vorba de Sex Pistols, Exploited sau S.O.D.). Sub forma aceasta puțin exagerată, am vrut să exprim una din senzațiile pe care mi le-a dat mișcarea prin conținutul seriei „*English Comprehensive Learning*”. Și anume, că oricărui cetățean cu viața-ntrîn-sul i-ar fi foarte ușor să

priceapă lecțiile conținute de aceasta, atât datorită modului gradat în care este concepută dificultatea fiecărui pachet în parte, dar și a structurii acestora.

Pentru că, ceea ce m-a uimit într-o primă fază este faptul că fiecare din cele patru pachete este absolut identic sub aspectul concepției cu celelalte. Mai mult decât atât, fiecare din aceste pachete este alcătuit la rândul său din câte trei CD-uri, și toate acestea trei sunt la rândul lor identice ca structură. Ideea este aceea de a crește dificultatea chestiunilor studiate și gradul de aprofundare a limbii engleze nu prin mărirea tipurilor și numărului de exerciții și elemente interactive de studiu ce apar pe CD-uri, ci prin abordarea unor teme, subiecte, diferite în fiecare din aceste CD-uri. În aceeași formă de-a lungul întregii serii „*English Comprehensive Learning*”, dar solicitând tot mai mult pe cursant prin ideea continuului, aceste pachete multimedia nu derutează printr-o continuă schimbare de interfață și structură, ci dimpotrivă, ușurează studiul atent și constant. Și solitar, pentru că, era să uit să pomenesc acest lucru,



seria „English Comprehensive Learning” este destinată învățării aproximativ de unul singur. Adică tu, CD-urile și calculatorul. La care mai adău- gați și o pereche de boxe și un microfon – vă vor fi utile.

Structura

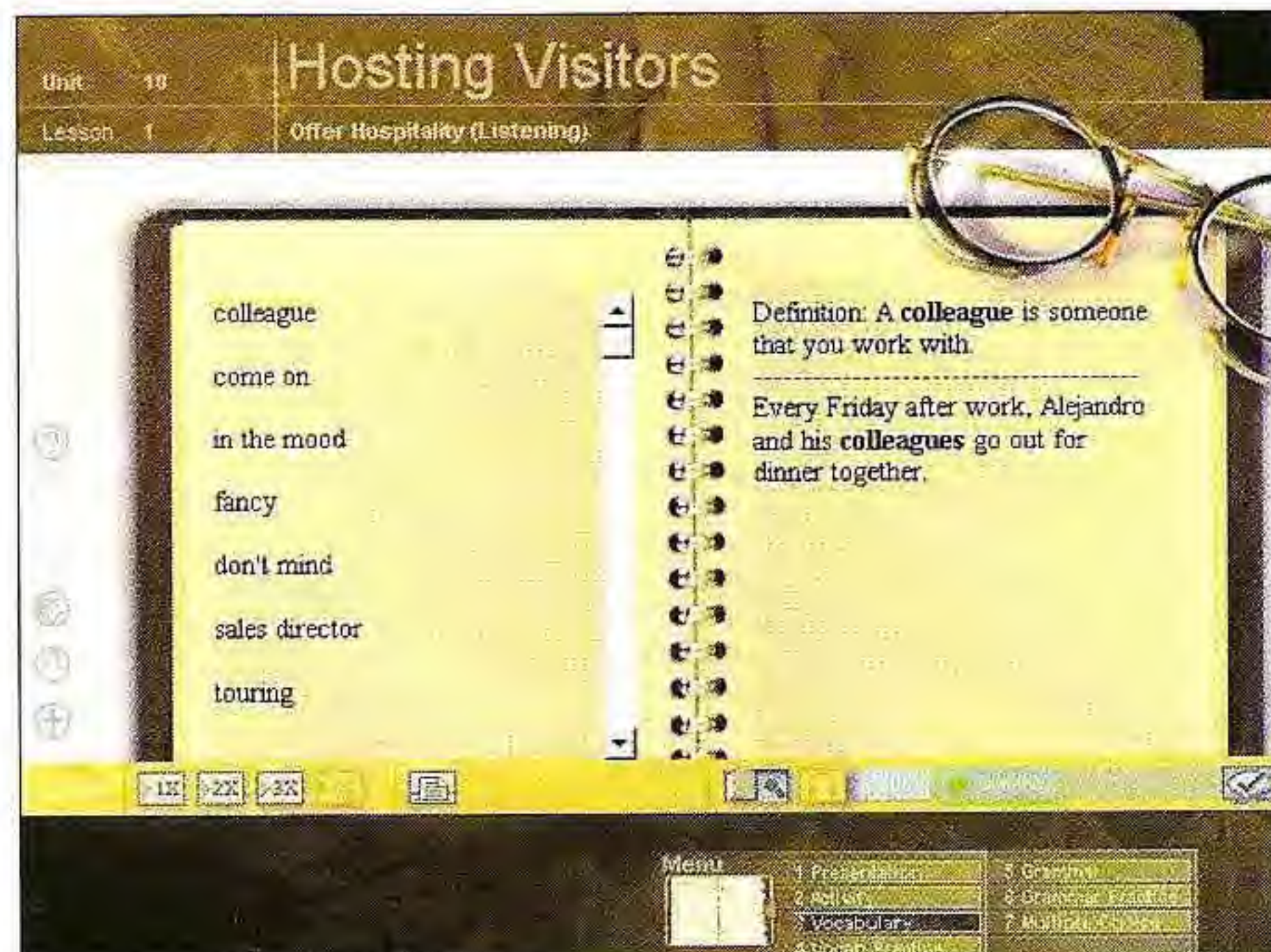
Un rol foarte important în alcătuirea lecțiilor conținute de „English Comprehensive Learning” îl are așa-numitul „video role-play”. Care constă în vizionarea unei conversații obișnuite, de obicei în trei persoane. Spun vizionată, pentru că totul se petrece întocmai ca într-un serial de televiziune, în care fiecare din aceste secvențe video este legată de toate celelalte, existând o continuitate în timp atât în ceea ce privește personajele, cât și scenariul. Este vorba însă de un serial interactiv, deoarece se pot alege efectiv diverse căi pe care să decurgă conversația, aceasta fiind ordonată la modul arborescent, ca Dialog Builder. După vizionarea unei conversații, ne putem înregistra iar apoi asculta partea de conversație a oricăruia dintre personajele participante la Video Role-Play.

Lecțiile interactive mai conțin o formă de conversație, de data aceasta redusă la dialog, adică doar cu doi participanți. Cum ar veni, ești pus în situația de a discuta cu un prieten sau un coleg, pe diverse teme, de la mici bârfe la chestiuni legate de activitatea profesională. Mi s-a părut foarte utilă această modalitate de deprindere a materialului CD-ului curent, prin aceea că nu presupune distribuirea

atenției asupra mai multor personaje, și, de la un punct încolo, devine chiar odihni- toare și plăcută. Mai ales că engleza vorbită într-o pronunție absolut impecabilă de partenerul virtual de conversație este pur și simplu delectătoare (în efortul său de a duce limba română „unde ni- meni nu a mai fost până acum”, autorul acestor rânduri sparge cauciucurile de la Trabantul familiei de cuvinte „a delecta”).

Pentru exersarea scrisu- lui se folosește și în acest pro- dus multimedia metoda „Fill in the blanks”, anume „comple- tează în spațiile goale” cu- vintele care lipsesc în alcătui- rea anumitor propoziții și fraze. O altă modalitate pentru do- bândirea abilităților sintactice este de a ordona texte sau fraze din fragmente.

O componentă deosebit de bine implementată în seria „English Comprehensive Learning” este studiul vocabularului. În fiecare din pachetele acestei serii se află peste 1.000 de elemente de vocabular, fie că este vorba de cuvinte sau expresii. Acestea sunt prezentate prin mai multe elemente. Unul este înregistrarea cuvântului, a cărui pronunție corectă poate fi ascultată cu un simplu clic de mouse. Apoi, există o de- finiție simplă a cuvântului respectiv, urmată de o pro- poziție care exemplifică folo- sirea cuvântului. Pentru cei interesați de amănunte în ceea ce privește cuvântul respectiv, există și o versiune integrală mai bogată a referințelor și definiției sale într-un dicționar. Partea interesantă este însă aceea că ne putem înregistra pronunțând cuvântul respec-



tiv, cu ajutorul unui microfon (neinclus în pachet). Pe lângă faptul că această înregistrare poate fi ascultată ulterior, datorită prezenței în pachetele „English Comprehensive Learning” a unui modul de recu- noaștere a vorbirii, ni se oferă un feedback deosebit de util, programul indicându-ne dacă pronunția noastră este sau nu corectă.

Nici gramatica nu a fost omisă dintre punctele de inter- es ale acestei serii. Există două moduri de apropiere de acest aspect al învățării limbii engleze cu ajutorul produselor „English Comprehensive Learning”. Primul dintre acestea constă în lecții de gramatică, al căror conținut pornește de la scheme, grafice și tabele, ce sunt explicate apoi practic prin ilustrarea într-un context va- riat al fiecăruia dintre aspectele gramaticale studiate. Pentru siguranța înțelegerii acestora, se poate răspunde la o serie de întrebări arondate chestiunii de gramatică studiate. Exerci- ții suplimentare asigură apro- fundarea prin practică a celor învățate.

Al doilea mod prin care poate fi studiată gramatica în „English Comprehensive Learning” este punctarea de către fiecare modul de învățare (fie că este vorba de cele dedicate scrierii, citirii, înțelegerii limbii vorbite sau vocabularului) a chesti- uilor sensibile sub aspect gra- matical, care astfel pot fi mai lesne văzute „la lucru”, aju- tând astfel pe utilizator să se apropie intuitiv de o parte mai puțin atractivă a studiului unei limbi străine, și anume cea dedicată gramaticii.

Pe de altă parte, produ-

cătorii seriei „English Compre- hensive Learning” nu lasă deo- parte nici aspectele de cultură ale relației cu vorbitorul ame- rican de limbă engleză. Și, cum americanii dau un sens diferit de al nostru cuvântului „cultură”, veți găsi o multitu- dine de informații folositoare, cum ar fi cele legate de stilul de viață în USA, cu referire, spre exemplu, la modul în care preferă americanii să-și ia masa – la restaurante și fast-food-uri, sau acasă. Deși oarecum deru- tantă pentru un european, această apropiere de cultura americană este importantă, pentru că, susțin pe bună drep- tate autorii acestei serii: „adevărata comunicare de- pinde de mai mult decât buna cunoaștere a vocabularului și a gramaticii”. Mda ...

Opinia mea, după parcur- gerea vastului material edu- cativ conținut de seria „English Comprehensive Learning” este mai mult decât pozitivă, și spun asta, pentru că am fost im- presionat de cantitatea infor- mației, interfața excelentă, calitatea grafică ce îmbie ochiul și structurarea rigu- roasă și inspirată a conținu- tului. Toate acestea ajută la atingerea scopului pe care și l-au propus producătorii - acela de a vă aduce la stadiul de a vorbi engleza cu ușurință și cu încredere în corectitudinea și expresivitatea cu care veți folosi această limbă.

Marius Ghinea



Producător:
Language Connect Institute
Distribuitor: Monosit
Tel: 01/3302375
Preț/pachet: 850.000 lei



Dragii Snake-ului,

Iată că în această lună a sărbătorilor de iarnă îmi revine mie (din nou) onoarea de a vă răspunde la scrisori. Sper să reușesc să vă răspund la cât mai multe scrisori pentru a încerca să vă ajut cu problemele pe care le întâmpinați. Tocmai de aceea în numărul acesta vor apărea un număr mai mare de scrisori în comparație cu lunile anterioare. Profit de această ocazie pentru a vă ura în numele redacției LEVEL un sincer La Mulți Ani și un An Nou Fericit!!!

*Cu stimă, Claude, Dr. Pepper, K'shu,
Sergio, Marius Ghinea și...
același Șarpe Sălbatec!!!*

Hi there, I am just an unhappy gamer! (ne pare foarte rău să auzim acest lucru)

Este prima scrisoare pe care v-o compun (începutul este mai greu), deși cumpăr Nivelul din decembrie 1998 (bravos).

Critici: 1. Nu-mi place rubrica de Minireview. (Din fericire ești singurul care ne-a spus acest lucru)

2. ... nu publicați decât răspunsurile la scrisorile cititorilor. (eroare)

3. Ați evitat să răspundeți întrebării lui ANONIMU' AL MAI MARE (Se poate, pentru că primim foarte multe scrisori).

4. Convingerea mea: „Walkthrough”-ului i-ar sta mult mai bine pe 2 pagini (părerea ta).

5. De ce nu ați băgat jocuri full vechi pe CD? (vor fi)

Sfat: Do not fall to my previous Level! (okie dokie)©

Mazilu Romulus (15 ani)
din Drobeta Turnu Severin.

Salut,

Este pentru prima oară când vă scriu și am pus pariu cu Alex (cel Mare) că îmi veți răspunde la scrisoare (moșule, dai o bere ☺). După mai multe laude urmează o serie de cerințe/proponeri/întrebări:

1. Ce caută filmele într-o revistă de jocuri? (Existența acestei rubrici este în discuții s-ar putea să dispară, s-ar putea să rămână).

2. Care este primul joc pe care l-a jucat Wild Snake? Pun pariu că a fost Lotus! (Lotus nu a fost chiar primul joc pe care l-am jucat, dar a fost printre primele).

3. Ce ar fi ca mai încolo să aveți și poster? (În numărul acesta este și un poster).

4. Pe când un review la Demolition Derby? (Probabil că vom scrie câteva rânduri și despre acest joc).

Marc
din București

Hi LEVEL!!!

Revista este marfă (multumim frumos) poate doar cu excepția poster-ului, căruia, sincer să fiu, îi cam simt lipsa (numărul lunii decembrie îți aduce și un poster). Aș avea o mică listă de propuneri și rugăminti (să auzim):

1. Publicați la rubrica Chatroom atât adresele celor care scriu cât și telefoanele (Până acum nu ne-a mai cerut nimeni acest lucru, dar o să încercăm să publicăm adresele celor care doresc acest lucru).

2. Puneți taloanele care trebuie decupate pe spatele reclamelor (Este o idee foarte bună și vom face tot posibilul să ținem cont de acest lucru).

3. Rubrica HARDWARE ar fi completă dacă ar conține și prețurile produselor (În general noi menționăm la sfârșitul articolului numele și numărul de telefon al firmei care distribuie produsul respectiv).

4. Reintroduceți pozele de pe copertele 2, 3 (Reclama este sufletul comerțului).

Lăzărescu Radu aka The Evil Harkonnen din București.

Salut LEVEL!

Vă scriu din nou (a doua oară) și pentru început aș vrea să vă spun că ați făcut o treabă minunată cu emisiunea... (nu mai știu cum se cheamă) de la PRO-TV (Îți mulțumim și... apropo, emisiunea se numește APROPO).

1. Nu cumva selectați scrisorile doar dacă conținutul din acestea se potrivește cu conținutul revistei? (Nu, însă datorită faptului că primim foarte multe scrisori, încercăm să le publicăm pe cele mai interesante. Dar să știți că toate scrisorile voastre sunt foarte importante pentru noi, dar spațiul... Tocmai de aceea am introdus rubrica „Ne-au mai scris”).

2. Nu-i așa că scrisorile nu trebuie să conțină texte obscene? (Așa este normal. Tu ce zici?)

3. Vă mai cer încă o dată să faceți un review la Thief - The Dark Project. (Review a fost într-un număr mai vechi).

Garret-The Thief
din Botoșani

P.S. (din partea Snake-ului) Sper să te fac să râzi cât mai mult.

Către LEVEL,

Am 13 ani și am cumpărat numărul de septembrie al revistei LEVEL (de ce ai așteptat până în septembrie). Am rămas profund impres... urmează o serie de laude și aprecieri pentru care îi mulțumim din suflet lui Vlad. În primul rând vă rog să publicați câteva rânduri și din scrisoarea mea (Dorința ta e poruncă pentru mine ☺).

1. DLH-ul mi-a plăcut, dar vă rog să puneți și o versiune mai veche (Nu putem ține cont doar de o singură părere, dar să știți că, în general, sunt căutate cheat-uri de la jocuri noi apărute pe piață).

2. De unde pot să fac rost de patch-ul de la MK4? (Încercă, dacă ai posibilitatea, pe Internet la diferite site-uri cu jocuri. Acolo cu siguranță o să găsești ce cauți).

3. Pe când un poster? (Prin decembrie).

4. Mie îmi plăcea „Fun Stuff”-ul de ce l-ai scos? (Am introdus rubrica de Mini Review).

5. De ce nu vrei să faci un efort să puneti jocuri full pe CD? (Da' tu vrei să faci un efort să cumperi revista cu un preț mai piperat?).

Vlad Frățilă
din Pucioasa, Dâmbovița

Hello there people,

De la începutul anului sunt în căutarea calității în calitate de ghid prin lumea complicată, dar vitală a PC game-urilor (Cine caută găsește!). Am încercat pe rând mai multe reviste de acest gen, dar când am citit un număr LEVEL, acum câteva luni, am rămas plăcut impresionat și de aceea vreau să vă felicit pentru treaba grea, dar de calitate pe care o faceți (Poate că „grea și plăcută” suna mai bine, însă dacă crezi tu că facem treabă bună, noi îți mulțumim).

1. Puneți Dr. Postman sau măcar o parte din el pe CD. (Nu cred că toți cititorii LEVEL dispun de o unitate CD-ROM).

2. Reintroduceți FUN-STUFF (Trebuie să vorbesc cu Sergio, dar până atunci citește și tu Mini-Review-urile).

3. Introduceți mai des filmulețe pe CD (O să încercăm, dar nu promitem nimic).

Marius Panga
din Cluj

Salut LEVEL!

Sunt (după horoscopul vostru) un Gemen care îndrăznește să vă trimită pentru prima dată câteva rânduri (Niciodată nu este prea târziu). Păi, bine măi oameni buni, voi vă manifestați de 2 ani și eu nu știu nimic? Oare ce s-a întâmplat, că sunt sigur că pe Marte nu am fost... (Probabil că ai fost răpit de extraterestrii ☺). De fapt, cred că știu ce s-a întâmplat. Eu am pătruns în lumea jocurilor doar de 6 luni și am făcut în această lume doar câțiva pași foarte timizi. (Începutul este mai greu că după aceea... nu te mai poți opri). Primul joc serios cu care m-am confruntat a fost *Quake*, asta pentru că 3D shooter este tipul de joc pe care îl prefer. (Acum a sosit timpul să treci

la jocuri adevărate. Ex: *Unreal*, *Half Life*, *Quake 3*, *Arena*. Încearcă să vorbești cu Moșul să îți aducă un Voodoo III dacă se poate).

Tot pe calea acestei scrisori aș vrea să vă spun un sincer și foarte întârziat La Mulți Ani! (Mulțumim pentru urare). I don't pup U because U R normal people but I just say 2 U: C U next month! (C U 2!).

NEO
din Azuga

Hi!!!

Mă cunoașteți foarte bine. (Hi, pal!) Sunt tipul acela din Constanța al cărui nume apare o dată la două luni în cadrul rubricii Chat Room la „Ne-au mai scris”. (Uite că te-ai mutat...) ... dau un singur sfat redacției: KEEP JUMPING TO THE NEXT LEVEL! (Boing! Boing! Boing! Boi... Zdrong! ☺) Știu că o să râdeți de mine când o să vă spun că am un Pentium 75, 8 Mega și 1GB (alții nu-l au nici pe asta). Întrebarea mea este: ce upgrade îmi recomandați? (Întrebarea mea este: de ce fonduri dispui? Dacă ai destul, îți recomand un „avion” Pentium II 450 MHz, cu 64 MB RAM și 6,4 GB HDD + Voodoo³. Dacă nu ai destul, începe măcar cu procesorul și HDD-ul).

1. Ce imprimantă îmi recomandați? (Canon 4500).

2. Nyk s-a dus de tot? (Cam așa ...)

3. FUN-Stuff va mai figura în revistă? (Probabil).

4. Scrieți ceva de firma ACCOLADE. (Păi, a fost, cu Test Drive. Și o să mai fie...)

Balogh George Adrian
din Constanța

Hell'o Level Boys!

(Hell'o to U 2!)

Am câteva întrebări:

- Ce părere aveți despre sistemul pe care aș dori să mi-l cumpăr? (Bună, dar nu merită suma pe care ai menționat-o, e MULT prea mare. Mai bine caută ceva la vreo 700 dolari. Altfel e jaf la drumul mare).

- Am auzit că procesorul Mendocino este foarte slab, este adevărat? (Ba nu, dimpotrivă, merge foarte bine, mai ales în JOCURI. Aceasta este și părerea specialiștilor de la CHIP).

- Ce se mai aude despre

Delta Force 2? (Se aude de bine. E deja pe piață).

- Nu credeți că a venit timpul să schimbați browserul? (Browserul a devenit un simbol LEVEL. Ne-am obișnuit cu el. REDACȚIA URAPENTRU BROWSER!!! Dă-ne câteva sugestii, totuși).

Cam asta este tot. (Bine.)

Mircea Dragomir aka Impaler din București

Salutare!

După ce am răsfoit revista și am observat că nu mi s-a publicat scrisoarea (cu toate că am FĂCUT RUGĂCIUNI ȘI AM POSTIT) am început să mă uit dacă măcar sugestiile au fost puse în aplicare. Vezi să nu! Poster?... La anu'? (Nu la anu', în decembrie, ANU' ăsta!). Spuneți-mi vă rog cum se fac imagini din *Commandos*? (Se ia una bucată *Commandos* (full-version), se instalează pe sistemul propriu și se apelează la programul *Hyper-SNAP DX*).

Este adevărat că a apărut *Commandos 3*? (Nu).

Și acum, ultimul lucru: dacă tot e să-mi fac un upgrade, ce ar fi mai bun pentru jocuri de aventură și acțiune: 2xVoodoo2 SLI sau TNT2? (Este cam același lucru, doar că RIVA TNT2 este mai rapid decât un Voodoo2, dar mai lent decât două. Cu prețul stăm la fel. Totuși, un TNT2 pare de preferat).

În așteptarea răspunsului vostru promit să nu șterg WAV-urile din Cartea Junglei. (Poate că-i atrag atenția „reptilei de serviciu”). (Sssssssigur că ai atrasssss atenția sssssălbaticii reptile de ssserviciu. Și... Trussst no one but the Wild Ssssnake).

Libidiș Adrian aka Eraser
din Galați

Howdy, LEVEL!!!

Eu sunt singurul cititor (Oare?) care este încântat că revista este așa cum este, un cititor pe care nu îl preocupă veșnicele probleme a postrelor sau ale demo-urilor de pe CD. (Ar trebui să te preocupe, pentru că sugestiile voastre, ale cititorilor, sunt oricând binevenite). Am și eu o întrebare: care este diferența dintre PII și PII Celeron? Am auzit că Celeronul are niște chestii

lipsă. (Pentium II este ceva mai bun în comparație cu PII Celeron dar nu cu mult, asta pentru că ultimul dintre acestea are cache-ul pe procesor mai mic în comparație cu primul. Celeronul are 128KB dar care funcționează sincron cu frecvența acestuia, în timp ce PII are 512KB care funcționează doar la jumătate din viteza procesorului). Ați văzut MATRIX? (Bineînțeles, este bestial).

NFS MOTOR CITY când apare? (Dacă citești aceste rânduri înseamnă că ai revista lunii decembrie. În ea ai să găsești un articol despre acest joc. Și apropo... NFS-urile sunt și moartea mea. Multă baftă!!!)

Iulius zis și FISFACE
din București

Ne-au mai scris:

Oaie Alex din Turnu Severin, Răzvan Popescu din Alexandria, Kadar Wilfred Bogdan din București, Popescu Constantin din București, Radu Albei din București, Necula Teodor din Tecuci, Silea Adrian din București, Popescu Alexandru din București, Popovici Cosmin din Sinaia, Săndulescu Mihai Cosmin din București, Andreea din București, Petrescu Cătălin din Ploiești, Haiduc Răzvan din Timișoara, Ardelean George din Tândărei, Sasu Nicu din Câmpulung Moldovenesc, Drăgoiu George din Sfântu Gheorghe, Totu Florian din București, The Black Night din Iași, Zarinschi Ștefan din Botoșani, Hristodorescu Alexandru din București, Pop Mihael din București, Mircescu Vlad din Craiova, Maximilian Gavriliuc din București, Ecobici Dragoș din Craiova, Olteanu Vlad din București, Sasu Victor din București, Niculescu Iuliana din București (frumoasă scrisoare), Boangiu George din București, Grădinaru Alexandru din București, Sasu Ștefan din Constanța, Zona I.I. din Timișoara, Bușu Adrian din București, Dragomir Andrei din București, Ardelean Alexandru din București, Chirițescu Toma din București și mulți alții.

Horoscopul de sărbători al gamerului român

(De această dată făcut
în glumă doar parțial)

Berbec
(21.03 - 20.04)

Starea de încordare în care vă aflați s-ar putea să vă dăuneze. Mai întâi vă vor amorți mușchii, după care încheieturile. Așa că descordați-vă, că nu se mai fac poze. Și, în plus, poate vă crapă tricoul.

Taur
(21.04 - 21.05)

În constelația dumneavoastră s-au aliniat mai multe stele, și din punctul în care mă aflam nu o puteam zări decât pe prima. M-am dat eu mai spre dreapta, dar nimic. Așa că m-am suit în tren și mă duc la capătul țării. Vorbim când ajung acolo.

Gemeni
(22.05 - 21.06)

Strategul din dumneavoastră va vorbi în luna decembrie. Toate deciziile luate vor fi analizate de mai multe ori. Asta, bineînțeles, în RTS-uri. Cu toate acestea, mai salvați din când în când. Chiar dacă nu greșiți, poate se ia curentul.

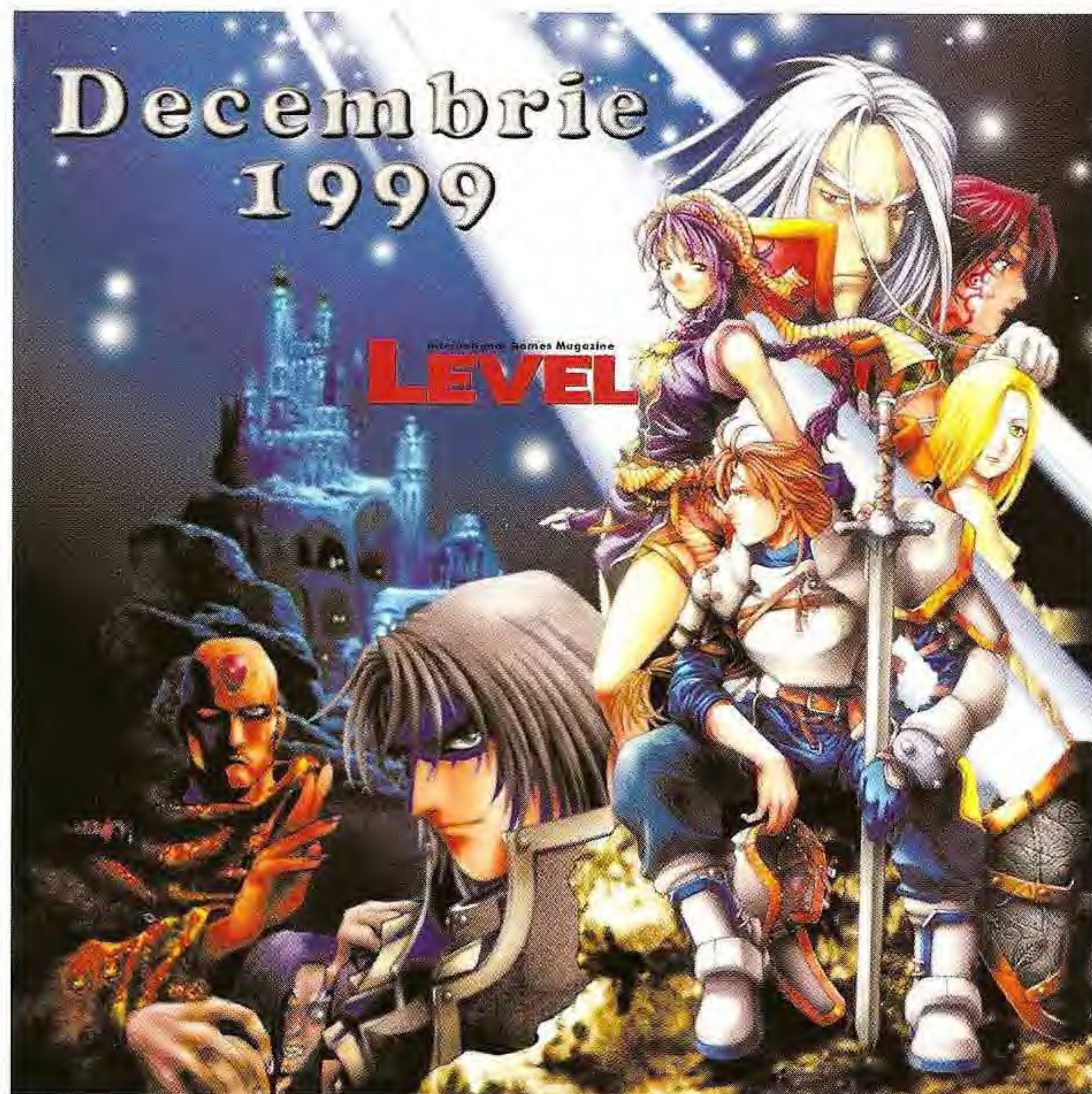
Rac
(22.06 - 22.07)

Vă aflați într-o formă fizică de zile mari. Stați pe scaun în fața calculatorului și sunteți campionul absolut la toate simulatoarele sportive care vă trec prin mână. Nici un adversar nu vă stă în față. AI-ul a fost învins la toate sporturile. Asta da formă fizică!

Leu
(23.07 - 22.08)

Vă aruncați în luptă fără frică. Un leu adevărat, ce să mai vorbim. Simulatoare de wrestling, de box, contează mai puțin. Victoria dumneavoastră este sigură, indiferent de persoana care vă stă în față. Mai greu va fi când veți lupta împotriva calculatorului, dar încercați în fiecare zi, că nu se știe niciodată.

Carcasa CD-ului



Fecioară
(23.08 - 22.09)

Noroc foarte mare la bani. Veți primi sume importante și veți ajunge să nu mai aveți ce face cu atâția bani. Aiurea! Spun și eu așa, că fac parte din zodia asta. Dar numai atât. Cu banii... ce să mai vorbim. Poate acum de Sărbători să avem și noi ceva noroc.

Balanță
(23.09 - 22.10)

Precizia care vă caracteriza în multe situații a fost puternic afectată. Păi, să vă explic de ce! Acum, în prag de sărbători, când lumea se îngheșuie la cumpărături, s-au gândit unii să se îmbogățească furând la cântar, și au dereglat balanțele. Simplu, nu? Da vă reveniți la anu'.

Scorpion
(23.10 - 21.11)

Probleme cu sistemul. Lăsați-i domle' pe ăia de la București, sistemul dumneavoastră. Dar există mari speranțe la un upgrade, acum cu atâția Moși, și poate că treceți peste aceste probleme. Se descurcă încercatul gamer

român. A făcut el față la altele mai grele.

Săgetător
(22.11 - 21.12)

Sunteți impasibil la orice fel de probleme ale celor din jur. Să vă explic mai bine. Cu toate că există o grămadă de treburi de rezolvat în această perioadă, voi tot la calculator cu jocurile. Ca să nu vă doară ochii, faceți câte o oră pauză pe zi, și mai bateți un covor două, că face bine la fizic.

Capricorn
(22.12 - 20.01)

Previziunile astrale pentru zodia dumneavoastră sunt amânate pentru luna viitoare. De ce? Păi, tocmai când mă uitam și eu mai bine în sus să descifrez tainele Universului, a căzut primul fulg de nea din această iarnă. Cum și ce dacă? Păi, mi-a căzut drept în ochi, de n-am mai fost bun de nimic toată ziua.

Vărsător
(21.01 - 19.02)

Viața de zi cu zi se confundă cu jocurile la dumneavoastră. Astfel încât, trebuie să optați în această perioadă

pentru jocuri de sezon. Un simulator de hochei mai găsește omul. Chiar și unul de snowboard. Da' când o să facă ăștia și un simulator de deszăpezit trotuarul din fața blocului?

Pești
(20.02 - 20.03)

Multe dintre apele României vor îngheța în această perioadă. Așa că, pentru toți peștii, am un singur sfat. Treceți în casele voastre, la căldură, înfodoliți bine, în fața calculatoarelor, și ocupați-vă și voi timpul cu ce puteți. Până la primăvară nu aveți altceva de făcut.

Dat fiind faptul că ne aflăm în pragul Sărbătorilor de iarnă, le doresc din suflet tuturor gamerilor un pom de iarnă cu totul și cu totul special, în care în loc de globuri să avem procesoare, în loc de bomboane memorii RAM, în loc de betea câteva CD-uri, în vârful pomului un HDD de câteva zeci de GB, și sub pom, de la Moș Crăciun, o grămadă mare de reviste LEVEL. Vorbind serios, vă doresc sănătate, fericire, mult noroc, vouă și tuturor persoanelor aflate în jurul vostru, familiilor, prietenilor. Și cum și eu sunt un gamer, aceleași urări și familiei mele, prietenilor mei și, în special, prietenei mele Carmen (Ah, ce bine mă simt!)

LA MULȚI ANI ALĂTURI DE LEVEL!!!

Propuneri pentru jocul anului

Real-time strategy (RTS)

- ☐ Homeworld
- ☐ Dungeon Keeper 2
- ☐ Close Combat III

Turn-based strategy (TBS)

- ☐ Heroes of Might and Magic III
- ☐ Jagged Alliance 2
- ☐ Panzer General 3D: Assault

First person shooter (FPS)

- ☐ Alien vs Predator
- ☐ Requiem: Avenging Angel
- ☐ Kingpin

Role playing game (RPG)

- ☐ Silver
- ☐ System Shock 2
- ☐ Might and Magic VII

Action

- ☐ Legacy of Kain: Soul Reaver
- ☐ Rainbow 6: Rogue Spear
- ☐ Delta Force 2

Adventure

- ☐ Outcast
- ☐ Faust
- ☐ Nocturne

Simulatoare de zbor și spațiale

- ☐ Star Trek: Starfleet Command
- ☐ X: Beyond the Frontier
- ☐ F22 Lightning 3

Sport

- ☐ NHL 2000
- ☐ Microsoft's International Football 2000
- ☐ NBA Live 2000

Simulatoare auto

- ☐ NFS: Road Challenge
- ☐ Driver
- ☐ Midtown Madness

Simulatoare

- ☐ Railroad Tycoon 2
- ☐ Premier Manager 99
- ☐ Sim City 3000

Add-on

- ☐ HOMM3: Armageddon's Blade
- ☐ Settlers III: Quest of the Amazons
- ☐ Alpha Centauri: Alien Crossfire

Pentru voi jocul anului a fost...

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 2 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. 37075 deschis la Societe Generale Brașov.

☐ **DA**, doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

☐ 6 luni, la prețul de ☐ 114.000 lei

☐ 12 luni, la prețul de ☐ 228.000 lei

începând cu luna:

Vă rog să-mi expediați revistele pe următoarea adresă:

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Am plătit lei în data de
cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

talon de abonament

LEVEL

12/99

Tombola **LEVEL** Sony

Ce ziceți de premiile de mai jos ?

5 jocuri Kurushi Final



5 jocuri Disney's Story Studio (Disney's Mulan)



5 jocuri Buster and the Beantalk



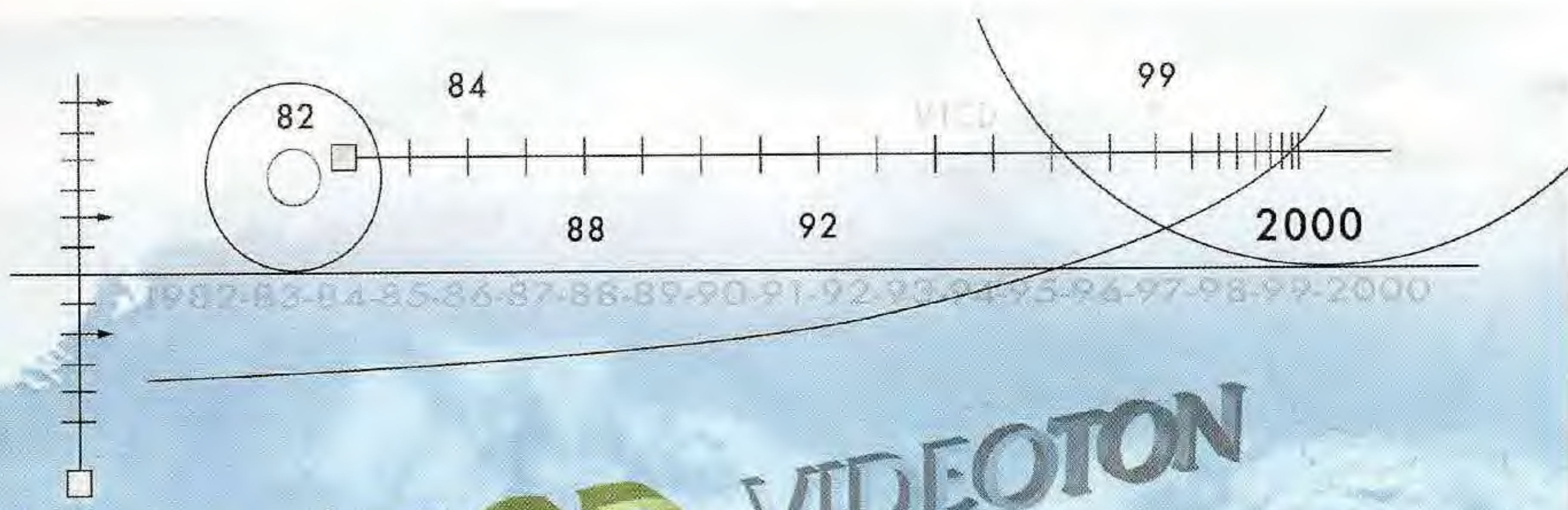
1 Cum se numește agentul în pielea căruia vei intra:
a) Dana Scully b) Fox Mulder c) Craig Wilmore
Răspunsul se găsește în articolul X-Files Game de la rubrica PlayStation din acest număr.

Tombola **LEVEL** Sony

Răspundeți la întrebarea de mai sus, decupați talonul alăturat și trimiteți-l pe adresa O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

1

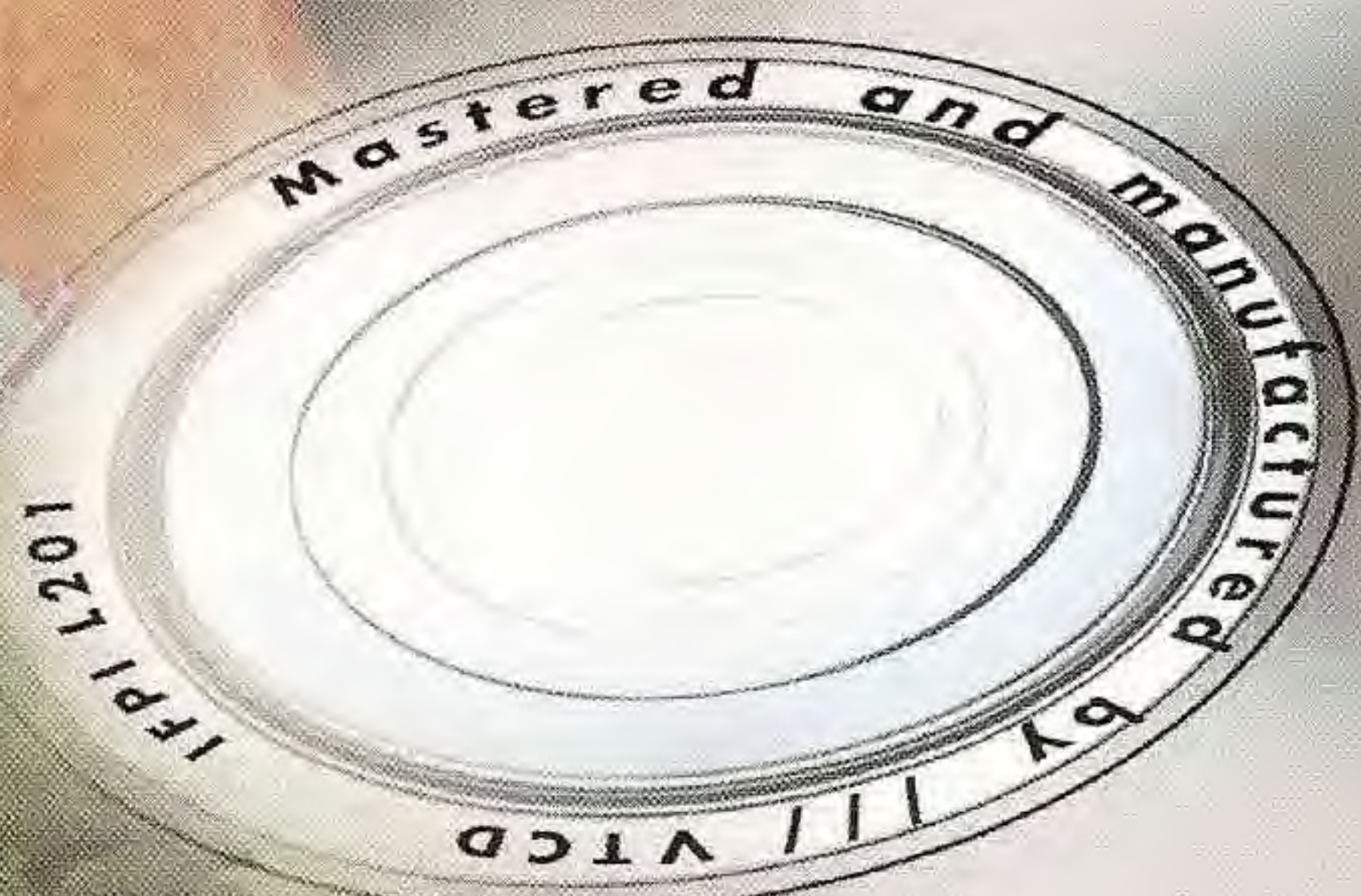
Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			



VTCD VIDEOTON

Compact Disc Factory Ltd.

Székesfehérvár



- CD-AUDIO ●
- CD-TEXT ●
- CD-EXTRA ●
- CD-ROM ●
- CD-ROM/XA ●
- CD-I ●
- PHOTO-CD ●
- VIDEO-CD ●

Ø 80mm

Ø 120mm

Compact technology

Compact service

E-mail: vtcd@mail.datanet.hu Internet: www.vtcd.hu

Tel.: +36-22-329-132

Fax: +36-22-329-133

VTCD VIDEOTON
Compact Disc Factory Ltd.
Member of Videoton Group
Székesfehérvár POB: 175.
H-8001 Hungary

Compact disc



Intră în dimensiunea Creative

CREATIVE
WWW.SOUNDBLASTER.COM

www.flamingo.ro

CD-ROM 48X

Interfață: EIDE
Viteza de citire: 48X (7200KBps)
Bufer: 512KB
Timp de acces: 80ms



DVD Blaster 5X

Interfață: EIDE
Viteza de citire DVD: 5x (6750KBps)
Viteza de citire CD: 32x (4800KBps)
Bufer: 512KB



CD-RW Blaster CD-Studio

Interfață: EIDE
Viteza de scriere: 4x (600KBps)
Viteza de rescriere: 4x (600KBps)
Viteza de citire: 24x (3600KBps)
Bufer: 2MB



Creative lansează o nouă provocare, atât muzicienilor cât și gamerilor, cu noua placă de sunet Live! Platinum. Bazată pe același procesor puternic pentru sunet, EMU10K1, ca și Sound Blaster Live!, oferă, pe lângă design-ul nou, forma deosebită, performanțe îmbunătățite, facilități noi și contactul cu ultimele tehnologii în domeniul sunetului. Sound Blaster Live! Platinum sosește însoțit de o colecție impresionantă de aplicații - nu mai puțin de 27 de titluri! Conține un bay cu intrări și ieșiri analogice și digitale, inclusiv optice.



Aceasta este soluția completă de boxe 5.1 Dolby Digital. Indiferent că va jucați, ascultați muzică sau vizionați filme pe DVD, sunetul pe care îl auziți este impecabil. Chiar dacă jocurile sau muzica nu sunt codate corespunzător, amplificatorul-decodor va aduce sunetul o nouă viață.

Conține:
1 subwoofer
5 sateliți
1 amplificator decodor Dolby Digital Surround Pro Logic.



Pentru satisfacerea celor mai exigente cerințe ale celor mai pretențioși clienți, Creative a proiectat un nou sistem audio de înaltă calitate. FourPoint Surround FPS2000 beneficiază de cele mai noi tehnologii, inclusiv sunet surround și conexiune digitală SPDIF pentru a vă oferi cea mai realistă experiență audio. FPS2000 constă într-un subwoofer și patru boxe satelit construite cu celebrele difuzoare SoundWorks. **Putere (RMS):** 53W (25W+4x7W); **Răspuns în frecvență:** sateliți: 150Hz-20kHz; subwoofer: 50Hz-180Hz;



Cel mai puternic accelerator de pe planetă este gata. Beneficiază de tehnologii noi și revoluționare în același timp din domeniul accelerării grafice - Transform & Lighting, Cube Environment Mapping și QuadPipe. Cea mai performantă grafică, cele mai realiste personaje și decoruri vă sunt de acum accesibile. Cu GeForce 256 Annihilator procesorul poate respira ușurat, fiind primul GPU (Graphics Processing Unit) care va afișa o grafică uimitoare fără ca performanța procesorului să o influențeze major.



Cu un frame buffer de 32 MB și un pipeline pentru true color (de 32biți) rendering, 3D Blaster Riva TNT 2 Ultra, rulează jocurile dumneavoastră preferate la un număr maxim de cadre pe secundă și la impresionantă rezoluție de 1920x1440!! Pentru a ajunge la această rezoluție, în modul True Color, beneficiați de implementarea suportului AGP 2X, cât și de magistrala internă și externă de 128 biți a procesorului RIVA TNT 2. Calitatea imaginii este asigurată de un RAMDAC care lucrează la 300 MHz.



Proiectată special pentru videoconferință, VideoBlaster WebCam 3 se conectează la portul USB, beneficiind de avantajele acestuia: conectare din mers și instalare ușoară. Poate captura imagini cu rezoluții de până la 640x480 și până la 30 de cadre/s, adăugând de culoare fiind de 24biți/pixel, adică 16,7 milioane de culori. Pachetul conține microfon și software pentru videoconferință, supraveghere și editare de imagini.



Noul kit multimedia DVD Encore 6X vă dă posibilitatea să vizionați filme la calitate cinematografică la dumneavoastră acasă, cu ajutorul unui calculator personal. Kit-ul conține o unitate DVD-ROM și un decodor hardware MPEG2 sub forma unei interfețe PCI. Unitatea 6x care vă oferă o rată de transfer maximă de 8.1MBps la citirea discurilor DVD și 4.8MBps la citirea compact discurilor. Beneficiați astfel de posibilitatea vizionării filmelor în formatul cel mai modern, păstrând compatibilitatea cu discurile CD pe care le aveți deja. Decodorul hardware este cel care vă va oferi cea mai înaltă calitate la vizionarea filmelor înregistrate pe disc DVD.



MAGAZIN FLAMINGO

Calea Victoriei 103-105
Tel: 01-659.74.55
Fax: 01-659.74.56
E-mail: victoriei@flamingo.ro

Bulevardul N. Titulescu 121
Tel: 01-222.50.41
Fax: 01-222.65.18
E-mail: titulescu@flamingo.ro

Calea Dorobanților 132
Tel: 01-231.04.31
Fax: 01-231.04.32
E-mail: dorobanti@flamingo.ro

Bulevardul Știrbei Vodă 154
Tel: 01-312.92.71
Fax: 01-312.92.71
E-mail: stirbei@flamingo.ro

Strada Ștefan Burileanu 14-16
Tel: 01-232.68.00
Fax: 01-232.68.00
E-mail: aviatiei@flamingo.ro

Șoseaua Panduri 29-31
Tel: 01-411.65.00
Fax: 01-411.65.00
E-mail: panduri@flamingo.ro

Cluj-Napoca, Aurel Vlaicu 1-3
Tel: 064-418.794
Fax: 064-418.795
E-mail: cluj@flamingo.ro

Craiova, Calea București 23B
Tel: 051-417.426
Fax: 051-417.428
E-mail: craiova@flamingo.ro

Iași, Strada Gavril Musicescu 6
Tel: 032-217.752
Fax: 032-219.322
E-mail: iasi@flamingo.ro

Sibiu, Strada N. Teclu 1
Tel: 069-230.058
Fax: 069-212.695
E-mail: sibiu@flamingo.ro

Timișoara, Strada C. Brediceanu 1
Tel: 056-292.755
Fax: 056-202.751
E-mail: timisoara@flamingo.ro

Râmnicu Vâlcea, Calea lui Traian 123
Tel: 050-737.866
Fax: 050-737.220
E-mail: valcea@flamingo.ro

DEALERI FLAMINGO

BACĂU-CYBERNET, Str. 9 Mai, nr. 31,
Tel: 034-170.892, Fax: 034-170.893,
E-mail: office@cybernet.ro
BRAȘOV-2 NET, Str. 9 Mai nr.11,
Tel: 068-411.000, Fax: 068-473.537,
E-mail: ro2net@deuroconsult.ro
CONSTANȚA-TORENT, B-dul Tomis,
nr. 238, parter, Tel: 041-831.820,
Fax: 041-831.538, E-mail: torent@tomrad.ro
GALAȚI-STILLCO, Str. Albatros, nr.1,
Tel: 036-465.162, Fax: 036-413.559,
E-mail: office@stillco.ro
ORADEA-HEAD COMPUTER Piața 1
Decembrie, nr.1, Tel: 059-470.134,

Fax: 059-470.134,
E-mail: head@medanet.ro
PIATRA NEAMȚ-CSC OPEN SYSTEMS,
B-dul Traian, parter, Tel: 033-218.945,
Fax: 033-218.946, E-mail: office@csc.ro
PLIEȘTI-PLATIN, Str. Gh. Doja, nr.34,
Tel: 044-191.818, Fax: 044-117.095,
E-mail: platin@starnets.ro
SUCEAVA-ASSIST, Str. Tipografiei, nr.
1, Tel: 030-521.100, Fax: 030-521.100,
E-mail: assist@assist.cccis.ro
TÂRGU MUREȘ- REDATRONIC SERV,
Str. Lăpușna 6, Tel/Fax: 065-161.282,
E-mail: redatron@netsoft.ro
TIMIȘOARA - SARATOGA Str. Vadul
Călugăreni, nr. 1, Tel: 056-199.780,
Fax: 056-199.781,
E-mail: info@saratoga.ro